

MANIAC

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST

Star Trek: Invasion

Faszinierend: Action-Urknall
auf der Playstation

WER SCHROTTET BESSER?

DESTRUCTION DERBY 3

versus

DRIVER 2

Auf Crashkurs:
MAN!AC fährt Probe

Tokyo Game Show

Dreamcast im Spielerausch

CHANCE FÜR SEGA

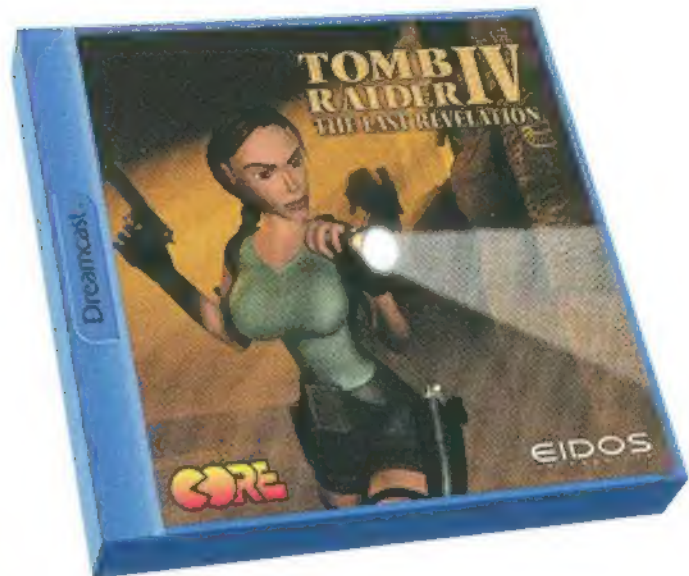
PS 2 intern

Grafik-Probleme mit der Hightech-Konsole

Dead or Alive 2: Direktvergleich auf PS2 & Dreamcast



So schön war Lara noch nie.

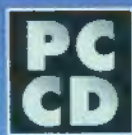
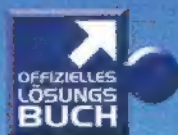


Jetzt auch erhältlich für



Dreamcast.

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE



SCHÖNE NEUE ONLINE-WELTEN

Seit Beginn der Konsolenzeitrechnung haben wir Videospieler mit hartnäckigen Vorurteilen zu kämpfen, die uns als Produkt einer defizitären Lebensweise abstempeln. Der Mangel an frischer Luft sorgt für den bleichen Teint, die Überbrückung von Ladepausen durch Junk-Food bedingt unreine Haut und verkrümmten Knochenbau, und der Verzicht auf 'sinnvolle' Freizeitbeschäftigung lässt uns zu physischen und psychischen Wracks mutieren. Einer der weitverbreitetsten Vorwürfe ist jedoch, dass unser Lieblingsmedium zur Vereinsamung führt und unsere Sozialkontakte auf Pizzalieferant und 0190-Telefonate reduziert.

Dass dieses Argument schlichtweg Unsinn ist, sollte jeder wissen, der den Softwaremarkt in den letzten Jahren objektiv verfolgt hat. Der Mehrspielersektor boomt: Für Playstation gibt es Link-Kabel und Multitap, Nintendo 64 und Dreamcast bieten vier Joypad-Ports, kaum ein Spiel verzichtet auf eine Multiplayer-Komponente. Doch die Zukunft, in der künstliche Gegnerintelligenz langsam durch die natürliche ersetzt wird, beginnt gerade erst: Weltumspannende Spielergemeinden, im PC-Bereich bereits eine feste Größe, wachsen mit den Next-Generation-Konsolen heran. Besonders Sega hat den Trend frühzeitig erkannt und mit dem Dreamcast-Modem den Trip in unbekannte Online-Gewässer gewagt. Zwar blieben zu unserem Unverständnis die Segel bislang auf Halbmast, doch nun braut sich im Osten was zusammen. Ein Großteil der Sega-Produkte, die auf der Tokyo Game Show gezeigt wurden, setzt auf die Online-Komponente. Und mit der anstehenden Veröffentlichung von "Chu Chu Rocket"



MDK 2 (Interplay, 2000)

erfüllt das Konsolenmodem endlich auch bei uns seinen Zweck.

2001 wird die steife Brise zum Orkan anwachsen, dann nämlich steigen auch Sony, Nintendo und Microsoft massiv in die Konsolen-Online-Welt ein. Dass sich die Hard- und Softwarehersteller der überragenden Bedeutung weltumspannender Netze und Kommunikation bewusst sind, werdet Ihr an vielen Meldungen und Artikeln in dieser MAN!AC-Ausgabe feststellen. Und dass wir Euch auch über alle Trends, Spiele und Konsolen abseits von Internet & Co. auf dem Laufenden halten, versteht sich doch von selbst.



Apropos Online: Seit einigen Jahren schon findet Ihr im Internet – unter www.maniac-online.de – das Webangebot der MAN!AC. Ob News, Previews, unser umfangreiches Testarchiv oder das beliebte und belebte Videospieleforum, ein Besuch lohnt sich für jeden Konsolen-Enthusiasten. Um Euch in Zukunft noch mehr bieten zu können, dürfen wir als neuen Webmaster einen alten Bekannten begrüßen: Ex-Redakteur Andreas Ulrich wird in Zukunft die Geschicke von maniac online leiten.





Endlich Nachschub für alle Crash-Junkies: "Destruction Derby Raw" ab Seite 12

3D-Horror mit sensationeller Technik: "Alone in the Dark 4" ab Seite 16



MANIAC PRESENTS



Immer schön freundlich: MANIAC lädt zur aktuellen Tokyo Game Show ab Seite 28



Wie in der Achterbahn: Erlebt den abgefahrenen "Rock'n'Ride"-Hydraulikstuhl auf Seite 32



Totalschaden: Allein gegen die Schurken der halben Welt mit "Driver 2" ab Seite 6

NEWS

- 6 Rio Connection: Driver 2**
Größer, besser, schöner? Was an der Fortsetzung des Jahres wirklich dran ist, haben wir vor Ort nachgeprüft
- 10 Angriff aus dem Subraum: Star Trek Invasion**
Mit MAN!AC in die unendlichen Weiten des Weltraums: Activisions 3D-Epos fasziniert mit atemberaubender Optik
- 12 Totalschaden: Destruction Derby Raw**
Auf den letzten Drücker: Brandheiße Infos zum dritten Teil des Blechinfernos – frisch aus London
- 14 Mars macht mobil: Martian Gothic**
Sci-Fi-Horror in einer verlassenen Raumstation
- 16 Geisterjäger Edward Carnby: Alone in the Dark 4**
Live aus Paris: Erster Blick auf den Renderhorror
- 20 PS2: Tekken Tag Tournament & Driving Emotion Type-5**
Die neuen Playstation-2-Werke von Namco und Square unter der Lupe: Was taugen sie wirklich?
- 22 PAL vs NTSC: Dreamcast-Umsetzungen im Vergleich**
Der MAN!AC-Test bringt jede Schlamperei ans Licht
- 26 Vertauschte Rollen: Tokyo Game Show 2000 Spring**
Sega geht Online, Sony und Nintendo auf Tauchstation
- 32 Mehr Spaß auf Euren Konsolen**
MAN!AC präsentiert ausgefallenes und nützliches Zubehör
- 34 Handheld**
Knowhow und Tests rund um tragbare Freudensponder
- 38 Nachrichten:** Berichte und Analysen aus der Spieleszene

FEATURE

- 44 Der schlafende Riese: Playstation 2 unter der Lupe**
Warum sehen PS2-Spiele momentan nicht besser aus? MAN!AC enthüllt bisher ungenutzte Hardware-Ressourcen
- 36 Kauf mich: Werbung in Videospielen**
Mc Donalds, Coca Cola & Co.: Auch Konsolen sind von Product Placement und Schleichwerbung nicht verschont

TIPPS & TRICKS

- 84 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
- 88 Player's Guide:** Grandia, Teil 2
- 91 Codes für Game Buster & X-Ploder**
- 91 Profi-Tipp:** MDK 2
- 92 Player's Guide:** Syphon Filter 2, Teil 2

RUBRIKEN

- | | | |
|---------------------------|----------------------|-----------------------|
| 3 Editorial | 82 Leserbrief | 84 Know-How |
| 55 So bewerten wir | 83 Impressum/ | 97 Abo-Anzeige |
| 80 Kleinanzeigen | Inserenten | 98 Vorschau |

PAL-TESTS



62 4 Wheel Thunder



66 Alundra 2



78 Chu Chu Rocket



60 Dead or Alive 2



72 Everybody's Golf 2



69 Fisherman's Bait 2



71 GTA 2



67 Guilty Gear



76 Hydro Thunder



76 Hydro Thunder



58 Jackie Chan's Stuntmaster



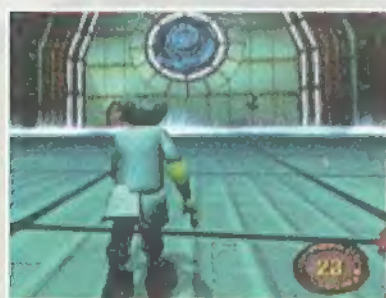
64 Jedi Power Battles



77 Lego Rock Raiders



77 Marvel vs Capcom



70 MDK 2



63 N-Gen Racing



74 Need for Speed: Porsche



65 Tomb Raider 4



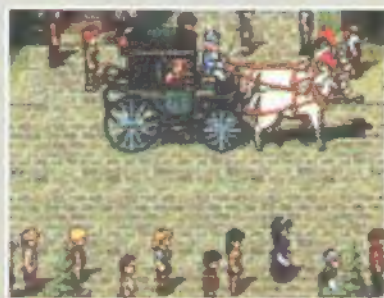
69 NHL Blades of Steel 2000



59 Street Skater 2



56 Nightmare Creatures 2



68 Sulkoden 2



75 Tony Hawk's Skateboarding



67 Vampire Hunter D



73 Wetrix+

IMPORT-TESTS



54 Front Mission 3



53 Hoshi no Kirby 64



52 King of Fighters 99



54 Marvel vs Capcom 2



51 Roommania #203



52 SW Episode 1: Racer



50 Typing of the Dead



Im sonnigen Rio de Janeiro macht Ihr Euch auf die Jagd nach dem Obergangster Alvaro Vasquez



RIO



Trip auf dem Strip: Tanner kämpft auch in der Vergnügungsmetropole Las Vegas gegen das organisierte Verbrechen.



Undercover-Cop Tanner geht abermals auf Gangsterjagd. MAN!AC machte sich vor Ort ein Bild von "Driver 2" – der womöglich heißesten Fortsetzung des Jahres.

14 haarsträubende Verfolgungsjagden, riskante Highwayduelle, fliegendes Blech und quietschende Reifen: Der geheime Wunschtraum jedes Autofahrers, abseits von Vernunft und Gesetz zum motorisierten Rambo zu mutieren, wird seit jeher vom Hollywood-Kino bedient. Kaum ein Actionstreifen, in dem nicht Dutzende Karossen verschrottet, Marktstände verwüstet und Autos von der Straße gedrängt würden. Dass dieses 'Einfach mal die Sau rauslassen'-Rezept auch im Videospiel aufgeht, zeigen die

Erfolgsgeschichten von "Destruction Derby", das sich weltweit etwa eine Million Mal verkauft hat, oder der "Autobahn Raser"-Serie – trotz unterirdischer Qualität Dauergast in PC- und Playstation-Charts. Der Genrethron gebührt seit letztem Jahr einem weitaus gefälligeren Produkt: Reflections' innovativer Auto-Krimi "Driver" avancierte zum Paradestück eines Playstation-Rasers und mit 3,5 Millionen verkauften Einheiten zum überraschenden Topseller. • Hatte Reflections noch 30 Monate in die Entwicklung von "Driver" investiert, wird dem Nachfolger, mit Blick auf die letzte Playsta-



Der tote Tätowierte: Mysteriöse Morde bringen Tanner auf die Spur des Bandenkriegs.

strömen ins Land, um Kontrolle über Drogen-, Waffen- und Menschenhandel zu erlangen. Besonders der südamerikanische Gangsterboss Alvaro Vasquez bemüht sich um die Übernahme diverser US-Metropolen. Ominöse Morde und massive Waffenimporte

bringen die Behörden auf die Spur einer herannahenden Konfrontation des Brasilianers mit seinem amerikanischen Gegenspieler. Ihr schlüpft ein weiteres Mal in die Haut des Staatsdieners Tanner, der sich in 40 Missionen undercover mit dem kriminellen Pack, aber auch den dienstbeflissenen Cop-Kollegen von der Straße auseinandersetzen muss.



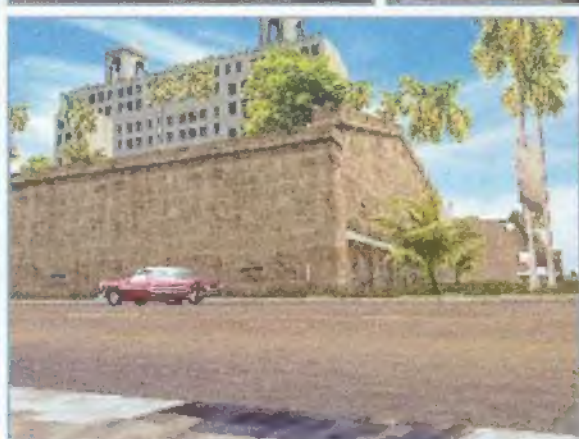
Selbstbedienung ist angesagt: Ist Euer Wagen zu stark beschädigt, solltet Ihr Euch einen neuen klauen.



Um Missionen erfolgreich zu beenden, sind Stadtkenntnisse Gold wert. Dann klappt's auch mit der Abkürzung.



Garantiert nicht unfallfrei: Zwar könnt Ihr keine Passanten überfahren, der Rest urbanen Inventars steht Euch aber oft genug im Weg.



Kurvige Altstädte: Besonders Havanna und Rio bringen Abwechslung vom schachbrettartigen Aufbau amerikanischer Metropolen.



Reflexion der Vergangenheit:

Bereits seit 15 Jahren entwickelt Martin Edmondson und seine Firma Reflections Spiele im beschaulichen nordenglischen Städtchen Newcastle. Sein Debüt hatte der anfängliche Zweimannbetrieb auf dem Heimcomputer BBC Micro, erste weltweite Erfolge stellten sich 1989 mit dem



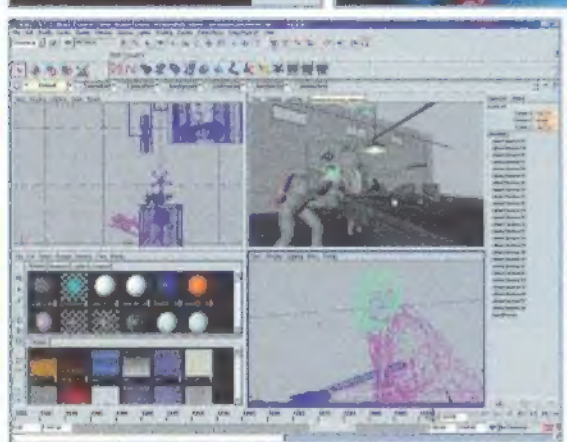
Reflections' ersten Tophit gab es für über ein Dutzend Systeme. Hier die Mega-Drive-Version.

Amiga-Titel "Shadow of the Beast" ein. Das groteschere Spiel mit der faszinierenden Grafik wurde auf insgesamt zwölf Systeme konvertiert und bekam zwei Amiga-Nachfolger. Seit 1994 entwickelt Reflections für Sonys Playstation – mit Erfolg und Können, wie die Produkte "Destruction Derby", "Destruction Derby 2" (Bild) und "Driver" beweisen.



Die virtuelle Verschrottung PS-starker Boliden übt Reflections seit sechs Jahren

CONNECTION



Entwickler-Tools wie der Straßeneditor (links oben) wurden von Reflections selbst programmiert. Die Zwischensequenzen hingegen entstehen mit handelsüblichen (und teuren) Utilities.

Im Gegensatz zum ersten Teil sollte bei "Driver 2" die Handlung einfacher nachzuvollziehen sein. So wird die Qualität der Zwischensequenzen, die die Missionen miteinander verknüpfen, erheblich verbessert: Entstanden die Renderfilmchen von "Driver" noch in jeweils drei Tagen, werkelt nun ein sechsköpfiges Team bis zu einem Monat an einer einzelnen Sequenz. Auch die neue Missionsstruktur erleichtert das Verständnis der Geschichte: Der verzweigende Handlungsfaden von "Driver" ist einem linearen Aufbau gewichen –

sämtliche 40 Missionen müssen durchgespielt werden, um den Abspann zu Gesicht zu bekommen. Zusätzliche Atmosphäre dürft Ihr von einer echten Neuerungen erwarten: Der Möglichkeit, das Fahrzeug zu verlassen. So folgt Ihr z.B. einem Bösewicht zu Fuß durch enge Gassen oder zündet vor einer Haustür einen Sprengsatz. Trotz dieser Optio-

nen mutiert das Ganze nicht zu einem "Tomb Raider" auf Rädern, laut Reflections-Chef Martin Edmondson bewegt Ihr Euch maximal 15% des Spiels auf Schusters Rappen fort. Elementar ist der Spaziergang für den Fahrzeugwechsel: Werdet Ihr gerade nicht verfolgt, dürft Ihr jederzeit Eure Karre anhalten und nach Belieben umsteigen. Dabei wird alles gekapert, was Räder hat: Neben Limousinen könnt Ihr Trucks, Pick-Ups, Busse, Ambulanzen oder gar einen Löschzug

klaunen. Und ganz im Stile von "GTA 2" dürft Ihr Euch auch aus dem fließenden Verkehr bedienen – aufgrund seiner Rolle als Guter kommt Tanner allerdings gänzlich ohne Blut und Brutalität an sein Leihauto. Auch sonst ist das Gewaltpotenzial trotz halbrecherischer Hochgeschwindigkeitsfahrten erstaunlich niedrig. Wie im Vorgänger könnt Ihr noch so oft



Bei der Wahl des Fahrzeugs solltet Ihr auf dessen PS-Power achten. In langsamen Kisten habt Ihr kaum Chancen bei einer Verfolgungsjagd.



Wirbelnder Staub vermengt sich mit quälendem Gummi



Crash Test: Auch "Driver 2" wird spektakuläre Unfälle bieten.



versuchen, eine Passanten auf die Hörner zu nehmen, dank guter Beinmuskeln schafft jeder Fußgänger den rettenden Sprung zur Seite. Erweiterte Programmroutinen für die Passanten-KI machen aber auch die bloße Beobachtung der Leute zum amüsanten Zeitvertreib. So palavern Menschen auf dem Bürgersteig, gehen ins Straßencafé oder zum Einkaufen. Dabei sorgen Gesichtsanimationen und lippensynchrone Sprachausgabe für eine Schönheitskur der Bevölkerung. Erhebliche Auswirkungen auf die Spielbarkeit hat die Weiterentwicklung der Umgebungsgrafik. In den vier neuen Städten Chicago, Las Vegas, Rio und Havanna gibt es nun nicht nur kerzengerade Straßen, sondern auch Kurven. Zudem führen Rampen auf höher gelegene Highways, von denen aus Ihr Euren Verfolgern hinterher winkt. Den Realismus und die Detailliebe, mit der die Designer von Reflections die vier Metropolen in Szene setzen, durften wir vor Ort an einer lauffähigen Version bereits bestaunen. Überzeugt Euch selbst davon im untenstehenden Kasten. sf

HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
4. Quartal

Driver 2
Dem Rennspiel des Jahres wird eines draufgesetzt: Neue Städte, großer Fuhrpark und packend inszenierte Geschichte versprechen viel.



Amerikaner wollen in den USA fahren

Martin Edmondson, Manager und Kreativchef von Reflections, gab MAN!AC Auskunft über Ortswahl und Entwicklerqual.

Auch der finanzielle Erfolg von "Driver" konnte Euren Publisher GT nicht vor dem Bankrott retten. Ist die Übernahme durch Infogrames ein Problem für Euch?

MARTIN: GT war nicht nur unser Publisher, wir wurden bereits Ende 1998 von ihnen gekauft. Vorher war Reflections unabhängig und Psygnosis kümmerte sich um das Publishing. Mit Infogrames änderte sich nichts an unserer Situation, wir hatten früher wie heute freie Hand. Ich fühle mich immer noch wie der Chef meiner eigenen Firma. Solange uns Infogrames unterstützt, habe ich kein Problem damit.

Viele "Driver"-Fans fragen sich, warum Ihr keine europäischen oder gar deutschen Städte einbaut?

MARTIN: Wir wollten zwar neue Level haben, aber nicht zu viel am Stil des Spiels verändern. Da es sich an den Verfolgungsjagden aus Hollywood orientiert, liegen die amerikanischen Städte auf der Hand.

Aber der Film 'Ronin' hatte wohl eine der besten Verfolgungsszenen in der Geschichte, und der spielte in Frankreich.

MARTIN: Stimmt. Es gibt auch andere Gründe. Uns ist natürlich der amerikanische Markt wichtig, und die Amis wollen nun mal ihre Metropolen sehen. Die europäische Stadt, die von US-Spielern am häufigsten für den Nachfolger gewünscht wurde, war London. Und da haben wir das Problem mit dem Linksfahren. Und Paris hat ein ziemlich kompliziertes Straßennetz.

Ihr arbeitet auch an PS2-Projekten. Wie schwer ist die Programmierung auf der neuen Konsole wirklich?

MARTIN: Sehr anspruchsvoll. Wir haben die Entwicklerkits seit einem halben Jahr und stehen noch am Anfang. Als wir das erste Kit für die Playstation 1 bekamen, hatten wir nach 24 Stunden bereits erste Texturen gebastelt. Bei der PS2 blieb die ersten zwei Wochen der Bildschirm schwarz.

Stadtrundfahrt



Ein Großteil des "Driver 2"-Teams beschäftigt sich mit dem Städte-Design. Je acht Mann arbeiten an einer Metropole.

Lässt man seinen Blick durch das Großraumbüro von Reflections streifen, fallen einem besonders die Ecken auf, in denen die Wände mit Fotos beplankt sind und auf deren Schreibtischen sich dicke Bildbände türmen. Jede Stadt, die "Driver 2" als Szenario dient, wird von einem acht Mann starken Team entworfen. Allerdings war die Recherche der Designer nicht auf Buchhandlungen und Videoläden beschränkt, jedes Team konnte sich vor Ort ein Bild, besser gesagt eine Unzahl von Bildern der jeweiligen Metropole machen.

Auf Silicon-Graphics-Maschinen entstehen die Städte zunächst als Drahtgittermodelle

Ob Havanna, Rio de Janeiro, Las Vegas oder Chicago, jede Stadt bietet Euch im fertigen Spiel ein 50 bis 60 Kilometer langes Straßennetz, das Ihr frei befahren dürft. Circa 150.000 Objekte, von Hochhäusern über historische Gebäude bis zur Mülltonne, sorgen dabei für den Wiedererkennungswert, der jeden erstaunen wird, der mal dort im Urlaub war.

CHICAGO: Das Wahrzeichen der selbsternannten 'Windy City' im amerikanischen Nordosten ist die Hochbahn. Ob 'Emergency Room' oder 'Blues Brothers', selbst wer noch nicht persönlich das Vergnügen eines Besuchs hatte, kennt die Stadt aus unzähligen Serien und Filmen. PC-Spieler durften zudem in Microsofts 'Midtown Madness' bereits durch das Baseballstadion Wrigley Field düsen und über die Zugbrücken am Chicago River springen. Der Wagenpark wird hauptsächlich aus Ami-Schlitten gespeist.



Die Straßen von Chicago: Al Bundys Heimat befährt Ihr in typischen Ami-Schlitten.

LAS VEGAS: Das Zockerparadies schlechthin, wenn auch nicht unbedingt ein Mekka für die Freunde gepflegter Videospieleunterhaltung. Im Spiel werdet Ihr berühmte Casinos wie Stardust, Caesar's Palace oder Excalibur wieder finden und auch der bekannte winkende Cowboy fehlt nicht. Allerdings sollte das "Driver 2"-Las Vegas bereits bei Erscheinen des Spiels wieder veraltet sein: Zu schnell verwandeln sich die Glücksspielmilliarden in monumentale Bauprojekte. Auch hier benutzt



Viva Las Vegas: Ob auch nagelneue Casinos in "Driver 2" auftauchen, ist noch fraglich.

Ihr zumeist US-Autos, möglicherweise spendieren die Entwickler auch das eine oder andere Longcar.

RIO DE JANEIRO: Von der Jesus-Statue bis zur Copacabana, "Driver 2" wird alle berühmten Flecken der brasilianischen Karnevalsmetropole bieten. Aber auch alle berüchtigten: Macht Euch gefasst auf jede Menge düsterer Ecken, dreckiger Slums und heruntergekommenen Scherbenviertel. Dafür dürft



In Rio dürft Ihr mit Eurem 70er-Jahre-Mercedes an der Copacabana vorbei brettern

Ihr auch am bekanntesten Sandstrand der Erde mit Tanner einen Spaziergang unternehmen und leicht bekleideten Mädels beim Baden zusehen. In Rio erlebt Ihr eine breite Auswahl amerikanischer und europäischer Fahrzeuge, von denen etliche aus den 70ern stammen.

HAVANNA: Castros kommunistische Bastion sollten zwar nur wenige amerikanische Spieler leibhaftig erlebt haben, als beliebtes TV-Kameraziel kann sich aber jeder US-Bürger über den Klassenfeind ein Bild machen. Und wir Europäer kennen Kuba sowieso



Cuba libre: Die verfügbaren Fahrzeuge sind fast so alt wie die Gebäude im sozialistischen Inselparadies.

vom Sommerurlaub im Touristenghetto. Wer sich doch mal aus dem All-Inclusive-Klub gewagt hat, sollte die Hauptstadt und ihre Sehenswürdigkeiten wiedererkennen. Auch an, durch sozialistische Misswirtschaft, verrotteten Gebäuden wird in "Driver 2" kein Mangel herrschen. Der Fuhrpark ist ein wahrer Augenschmaus für alle Blech-Nostalgiker: Wie in Wirklichkeit bevölkern hauptsächlich amerikanische und europäische Oldtimer die Stadt.



DIE RÜCKKEHR DES LACHENDEN TOTEN.

Die härtesten Gebeine des Jenseits treten wieder an. Dabei trifft Sir Dan auf so schräge Typen wie die ägyptische Prinzessin oder den exzentrischen Professor. Seine Gegner sehen ziemlich alt aus, wenn sich sein Kopf aus dem Staub macht. Und im Dankenstein-Modus lässt er ihnen die Fäuste um die Knochen fliegen.

„Abgefahren... spielerisch gehaltvoll und technisch eine Klasse für sich. MediEvil 2 wird das Segment der Action Adventures... gehörig aufmischen.“ (PlayStation ZONE 03/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/578578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de/medieval2



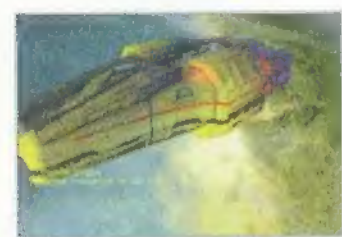
TBWA FRANKFURT



IT'S NOT A GAME



Die Cockpit-Perspektive lässt Euch die heißen Weltraum-Gefechte hautnah miterleben. Die atemberaubenden Licht- und Raucheffekte gehören zur Elite auf der Playstation.



Zwischensequenzen in Spielgrafik verkünden oft Ärger, wie die Ankunft eines Borg-Schiffs.



Als auf der Erde die Vorläufer der Menschen gerade damit anfangen, aus Stein und Holz die ersten Waffen zu bauen, regierte in den Tiefen des Weltraums die Furcht vor einer gnadenlosen Spezies – den Hur'q. Sie zogen auf der Suche nach Reichtum und Macht ruhelos von einer Galaxie zur nächsten. Jeder, der sich ihnen in den Weg stellte, wurde erbarmungslos ausgelöscht. Als die Hur'q auf die letzten Nachkommen der Sevo trafen, lief zunächst alles nach Plan: Die Krieger töteten die friedfertigen Wesen und annektierten deren Antriebs-Technologie. Der einzige Überlebende, ein Wissenschaftler namens Lekkar, sollte die Hur'q in das interdimensionale Reisen einweisen. Doch Lekkar stellte seinen Peinigern eine Falle und verbannte das Gros der Hur'q-Flotte in den Subraum. Mit sei-



Unverkennbar die Handschrift der "Colony Wars"-Macher: Gleißendes Sternenlicht blendet den virtuellen Piloten.



Angriff aus

Roter Alarm auf der Playstation – Activisions Weltraumepos "Star Trek: Invasion" befördert Euch in einen apokalyptischen Kampf auf Leben und Tod.

mählich ihr Überlebenswille. Die Hur'q gaben sich ihrem Schicksal hin und existierten fortan nur noch als Legende. Jahrhunderte später nähert sich die U.S.S. Sentinel unter der Leitung von Marcus Brennan dem ehemaligen Heimatplaneten der Hur'q. Als sie einen Testlauf mit dem neuartigen Trans-Warp-Antrieb durchführen, öffnet sich das versiegelte Tor zum Subraum und die Hur'q-Streitmacht kehrt in unsere Dimension zurück. Brennan und seine Crew werden von den wiedererwachten Kriegern gefangen genommen und müssen hilflos mitansehen, wie sich die gnadenlosen Soldaten in den Föderationsraum aufmachen. Dem nicht genug: Das Borg-Kollektiv entdeckt die Spuren der Hur'q und schickt eine Armada los, um die hochentwickelte Spezies zu assimilieren. Dabei werden die Klingonen Opfer der ausschwärmenden Cyborgs, und der klingonische Befehlshaber Martok bittet Botschafter Worf um Unterstützung der Föderation. Worf übernimmt das Kommando der Valkyrie-Einheit, die sich zusammen mit der U.S.S. Enterprise unter der Führung von Captain Jean-Luc Picard dem Borg-Angriff entge-

nem Tod versiegelte der letzte Sevo den Riss im Raum/Zeit-Kontinuum – in der Hoffnung, dass kein Lebewesen dieses Tor erneut öffnen könne. Schwer angeschlagen setzten die verbliebenen Hur'q ihren Kreuzzug fort. Nach unzähligen Schlachten stießen die Krieger schließlich in das Territorium der Klingonen vor. Obwohl die Hur'q sich noch nicht gänzlich erholt hatten, siegen sie und beraubten die Klingonen ihres heiligsten Schatzes, dem Schwert des Kahless. Mit ihrer Trophäe machten sich die Hur'q auf in den Gamma-Quadranten: Von dem verlustreichen Krieg geschwächt und unfähig das Tor zu öffnen, versiegte all-

Star Trek und Physik

Als "Star-Trek"-Erfinder Gene Roddenberry vor mehr als dreißig Jahren Ideen für seine Science-Fiction-Serie sammelte, stand er vor einem großen Problem: Die damaligen tricktechnischen und finanziellen Mittel ließen eine aufwändig inszenierte Landung der Enterprise auf einer Planetenoberfläche nicht zu. Und so bediente sich Roddenberry des in der einschlägigen Sci-Fi-Literatur bereits bekannten Materie-Transmitters, welcher u.a. in dem Horror-Streifen "The Fly" (1958) seinen Einsatz fand. Als lichtschneller Transporter wurde diese Technik schließlich auf der Enterprise integriert und das Problem der Landung war gelöst. Neben dem Beamen finden sich im "Star-Trek"-Universum viele andere fantastische Entwicklungen, wie der Warp-Antrieb, das Holodeck oder diverse Tarnvorrichtungen. Alles Spinnerei überdrehter Science-Fiction-Autoren oder Technologien mit physikalischen Grundlagen? Mit diesen Fragen beschäftigen sich anerkannte Wissenschaftler in aller Welt, darunter auch der prominenteste Physiker unserer Zeit und bekannter Star-Trek-Fan Stephen Hawking, der bereits einen Auftritt in der Kult-Serie hinter sich hat. Auch Lawrence M. Krauss (Professor für Physik in Cleveland, Ohio) ist begeisterter Trekkie und hat sich in dem Buch "Die Physik von Star Trek" ausführlich mit den futuristischen Technologien rund um die Enterprise beschäftigt. Leicht verständlich und mit zahlreichen Zitaten angereichert, ist Krauss' Werk ein Muss für jeden Science-Fiction-Fan. Was meinen Sie, Mr. Spock? "Faszinierend, Captain."

DIE PHYSIK VON STAR TREK



LAWRENCE M. KRAUSS

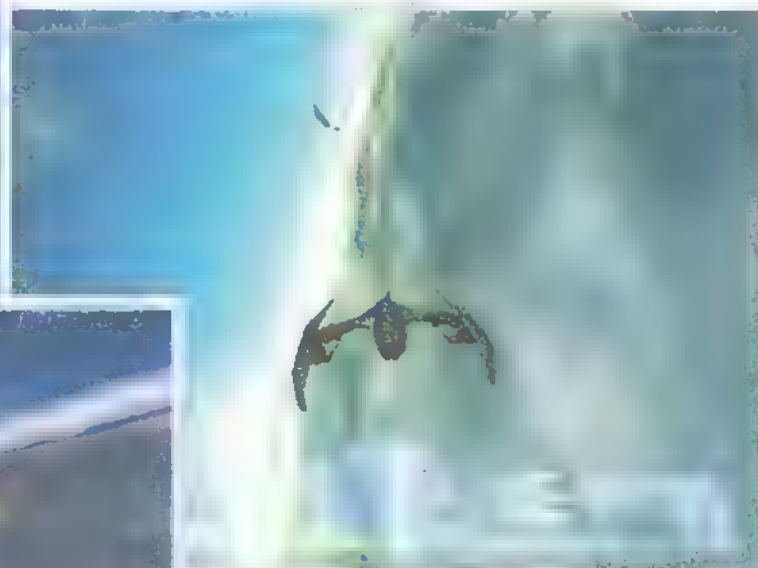
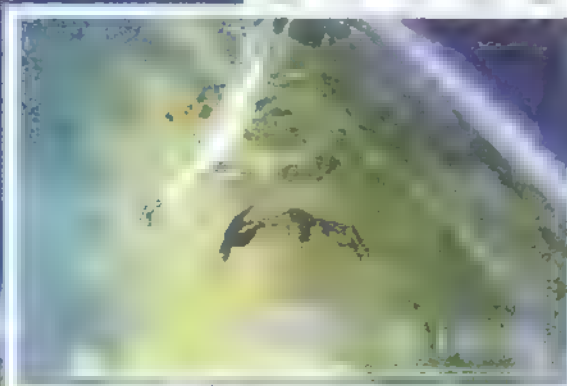
Ein Muss für jeden Trekkie: "Die Physik von Star Trek".



Ein Hoch auf den Erfinder des Schutzschildes: Ohne dieses bläuliche Feld endet Ihr schnell als Weltraumschrott.

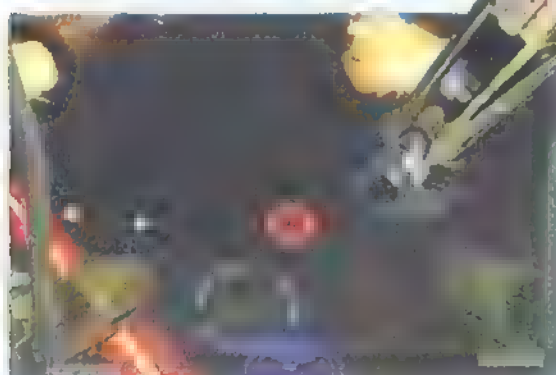


Ein Beispiel für die optische Brillanz von "Star Trek: Invasion": Während Ihr von feindlichen Jägern unter Beschuss genommen werdet, vollführt Ihr...



...eine 180°-Wendung und schwenkt so von der Nacht- zur Tagseite des blaugrün schimmernden Planeten (von links nach rechts).

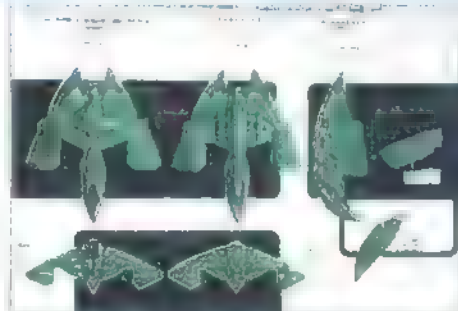
dem Subraum



Mit den doppeläufigen Blastern im Geschützturm auf Hur'q-Jagd

bereich kann "Star Trek: Invasion" überzeugen, auch in puncto "Star Trek"-Flair gibt sich die 3D-Schlacht keine Blöße: Neben Originalmodellen von diversen Raumschiffen (u.a. U.S.S. Enterprise, klingonische Bird of Prey und Borg-Kuben), flitzen mit den Hur'q-Gleitern und der Föderationseinheit Valkyrie komplett neu designte Kampfschiffe durch das Weltall. Dabei musste jeder Entwurf mit dem Filmgiganten Paramount penibel abgestimmt werden, um den charakteristischen "Star Trek"-Look nicht zu verfälschen. Für unverwechselbares Trekkie-Ambiente sorgen darüber hinaus Original-Musikstücke, -Stimmen und authentische Waffengeräusche aus der Next-Generation-Serie.

Der Spielablauf orientiert sich an der "Colony Wars"-Trilogie: Jede Mission besteht aus einem oder mehreren Aufträgen, wobei Ort und benutztes Vehikel vorgegeben sind. So müsst Ihr beispielsweise nicht nur heiße Dogfights in einem kleinen Shuttle bestehen, sondern Euch auch hinter einen stark gepanzerten Geschützturm klemmen und Han-Solo-mäßig feindliche Raumschiffe in Trümmer



Das Design der Raumschiffe musste vom Filmgiganten Paramount abgesegnet werden. Links im Bild ein romulanisches Schlachtschiff.



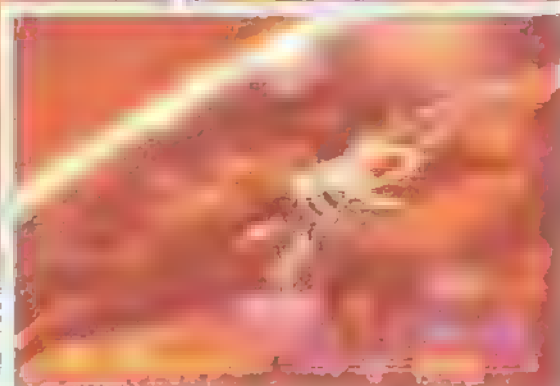
schießen. Dabei erleben Trekkies beim Benutzen von Phasern, Protonen-Torpedos und anderen Waffen das eine oder andere Déjà vu. Im Notfall dürft Ihr sogar auf die berühmten Ausweichmanöver zurückgreifen, die Euch als Special-Move das ein oder andere Mal das Leben retten werden. Neben Action satt in vielen "Search & Destroy"-Missionen ist zudem



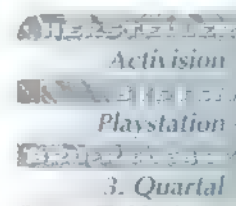
Zielsuchende Raketen vor (oben) und nach dem explosiven Einschlag (rechts)



In einigen Missionen nähert Ihr Euch der Planetenoberfläche bis auf wenige Meter (oben) oder bombardiert aus großer Höhe (rechts).



taktisches Handeln gefragt: Eskortiert verwundbare Medizin-Transporter, führt Verhandlungen mit den Hur'q oder rettet Raumkapseln vor dem Sog eines schwarzen Lochs – für Abwechslung ist gesorgt. Leider lag bis Redaktionsschluss noch keine spielbare Version von "Star Trek: Invasion" vor, doch allein die packende Story sowie die oben genannten Fakten lassen "Star Trek"- und Science-Fiction-Fans die Phaser schon mal vorwärmen. os



Star Trek Invasion
3D-Weltraum-schlacht im "Star Trek"-Universum: Optik und Story sind auf höchstem Niveau.



JAN BREAKER
Fahrt Spaß ohne Schneeketten: Die vereisten Asphaltpisten bereiten Bleifüßpiloten einige Schwierigkeiten – mit Gefühl bitte!

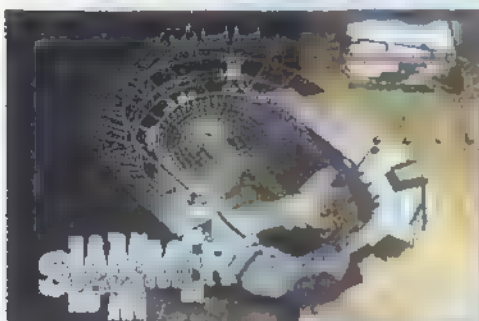


BONE CRUNCHER
Seid Ihr Opfer eines Crashes, zoomt die Kamera weiter weg und zeigt Euch den Unfall in all seiner Pracht.



Total-Schaden

Keine Lust mehr auf realistische Rennsimulationen à la "Gran Turismo"? Psygnosis lässt Euch mit der Crash-Orgie "Destruction Derby Raw" dutzende Autos schrotten – ganz legal.



FALL OUT

Eine kleine Auswahl der 31 Rennstrecken: Im mittleren Bild erkennt Ihr unfallträchtige Kreuzungen.

Es gibt eigentlich nur zwei Gründe, warum Entwickler und Publisher ein Projekt vor der Presse geheim halten: Entweder ist das Spiel so schlecht, dass man die Kritiken der Journalisten fürchtet oder der Titel ist so vielversprechend, dass man Fachmagazine und Konkurrenz gleichermaßen überraschen will. Auf "Destruction Derby Raw", dem dritten Teil des hemmungslosen Autoschrottens, trifft eindeutig Letzteres zu. Das talentierte englische Team von

Studio 33, die mit dem Playstation-Hit "Formel 1 '99" die bisher beste Simulation des alljährlichen PS-Rummels abgeliefert, zeichnen für die Crash-Orgie verantwortlich. Dabei begnügten sich die Entwickler nicht. Optik und Spielmechanik des vier Jahre alten Vorgängers auf den neuesten Stand der Technik zu bringen, sie arbeiteten auch hart an neuen, spannenden Spielmodi. So dürft Ihr im 'Smash + S'-Modus um harte Dollars und Bonus-Autos kämpfen: Investiert Euer Startkapital in einen Boliden und tretet gegen skrupellose CPU-Konkurrenten an. Mit der gewonnenen Kohle dürft Ihr Zusatzteile wie bessere Motoren und Getriebe kaufen. Euer demoliertes Auto re-

parieren oder das Geld in einen schicken Neuwagen stecken. Um in der nächsten Runde antreten zu können, seid Ihr allerdings gezwungen, alle Schäden ausbessern zu lassen – habt Ihr zu wenig Kapital, ist der Ofen aus. Auch der 'Assault'-Mode sorgt für spannende Gefechte: Hier müsst Ihr Eurem computergesteuerten Rennkollegen mit taktisch klugen Fahrmanövern zum Sieg verhelfen. Klingt einfach, ist in der Praxis aber ein harter Kampf. Da Euer Partner in einem schwer gepanzerten Jeep seine



Trotz 20 Boliden gleichzeitig auf der Piste bleiben noch genügend Hardwarereserven für Rauchwölkchen und Gummispuren auf dem Asphalt



JAN BREAKER



Die zahlreichen Schanzen im Kursverlauf führen zu spektakulären Sprüngen, die neben Dellen auch massig Punkte einbringen.



JAN BREAKER



Ohne Motorhaube bleibt Ihr als Wrack auf der Piste (links). Rückwärts Einparken für Anfänger (oben).



Alles Geisterfahrer, oder was? Auf dem matschigen Untergrund sind Dreher um die eigene Achse keine Seltenheit.



Rammt Ihr gegnerische Fahrzeuge, fliegen Polygonsplinter in hohem Bogen umher. Passt auf bei Massenkarambolagen – die kosten richtig Energie!



Runden zieht, ist er zwar vor gegnerischen Attacken gut gewappnet, dafür tuckert er lahm wie eine Schnecke durch das Stadionrund. Eure Aufgabe besteht nun darin, die ebenfalls umherschleichenden Konkurrenten so gut wie möglich auszubremsen, damit sich Euer Teamkollege an die Spitze der Blechlawine setzen kann. Bei all der Drängelei und Remperei ist jedoch eine gehörige Portion Taktik vonnöten: Seid Ihr zu aggressiv, endet Euer Auto schnell als Schrotthaufen; verhaltet Ihr Euch zu passiv, ziehen die Gegner an Euch vorbei – die richtige Mischung macht's!

Neben diversen anderen Einspieler-Modi wie 'Wreckin Racin', in dem für spektakuläre Crashes die Kasse klingelt, dürft Ihr Euch mit bis zu drei weiteren Kumpels ins Blech-Chaos stürzen. So schubst

Ihr Euch beispielsweise gegenseitig von einem Wolkenkratzer, schrottet in einem Stadion alles, was sich bewegt oder gelbt in 'Pass the Bomb' einen Sprengsatz an die anderen Teilnehmer weiter.

Nach längerer Spielzeit fällt ein Punkt besonders positiv auf: Die CPU-Wagen zeigen durchweg 'menschliches' Verhalten. Soll heißen: Sie machen eklatante Fahrfehler, weichen Massenkarambolagen aus und agieren vor allem auf dem Hochhausdach äußerst clever, indem sie Euch mit gezielten Attacken an den Abgrund treiben. Diese Tatsache ist umso erstaunlicher, da in den Einspieler-Modi



Da Ihr auf einen Rückspiegel verzichten müsst, hilft nur ein Tastendruck, um die Verfolger im Auge zu behalten.

meistens 20 Boliden gleichzeitig über die Pisten brettern und die Highres-Optik (512x256 Pixel) flüssig über den Bildschirm huscht. Grobe Pop-Ups wurden durch geschickte Streckenführung ebenfalls vermieden. Allerdings werden die Wagentexturen noch etwas rüde eingeblendet, sodass Ihr das Aufbringen der Oberflächentapeten auf das Polygonmodell deutlich mitverfolgen könnt. Dafür wirken die schaukelnden Bewegungen der Karosserie bzw. die auf- und niederwippenden Breitreifen mindestens genauso real wie in dem Gangster-Renner 'Driver'. Auch das Handling erinnert an Reflections' Mega-Seller: Drei Tasten (Gas, Handbremse, Burnout) genügen Crash-Profis, um die amerikanischen Schlitten durch die Kurven zu wuchten – den Rückwärtsgang benötigt Ihr nur in der Arena oder auf dem Hochhausdach.

Doch 'Destruction Derby Raw' kann nicht nur qualitativ, sondern auch quantitativ punkten: So stehen nach dem Freispiel insgesamt 31 Strecken und Arenen

zur Verfügung, die Euch durch herbstliche Wälder, dreckige Abwasserkanäle, vollgestopfte Parkhäuser oder über schlichte Rennkurse jagen lassen. Mit mehr als zwei Dutzend Boliden fröhnt Ihr dabei Eurer Zerstörungswut und rammt die Gegner, bis buchstäblich die Fetzen fliegen. Das Schadensmodell ist dabei ähnlich aufwändig wie bei Infogrames' Konkurrenz-Produkt 'Demolition Racer': Verbeulte Kotflügel, abfallende Stoßstangen und klappernde Motorhauben zeugen von der dahinscheidenden Fitness der Autos.

Alles in allem ist 'Destruction Derby Raw' ein vielversprechender Kandidat für den Titel 'Schrottkönig' – natürlich im positiven Sinne. os

Verstärken
Psygnosis
Computer
Playstation
PRO RELEASE
Juli

Kampf der Redakteure: Nach der Präsentation von 'Destruction Derby Raw' in der Londoner Keller-Kneipe 'Detroit Bar' wartete auf die etwa 30-köpfige europäische Journalistenschar ein ganz besonderer Wettbewerb: Im Multiplayer-Mode 'Skyscraper' mussten jeweils zwei Schreiberlinge gegeneinander antreten und in einem gnadenlosen K.O.-System um den Einzug in die nächste Runde kämpfen.

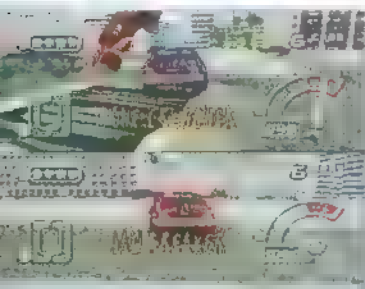


Das Team von Studio 33 präsentierte 'Destruction Derby Raw' in der Londoner 'Detroit Bar'.

Angespornt von einer geheimnisvollen Siegtrophäe und den exzellenten 'Destruction'-Cocktails (mit einem gehörigen Schuss Wodka), gingen wir ans Werk. Leider schied der letzte deutsche Vertreter im Halbfinale aus und so standen sich am Schluss Spanien und Italien gegenüber. Angefeuert von der johlenden Meute siegte schließlich der Redakteurskollege aus dem Land der Pizzas und Ferraris. Böse Zungen behaupteten hinterher, dass er als Italiener gewisse Vorteile im Umgang mit verbeulten Autos gehabt hätte...



Zwei Münchener Redakteurskollegen beim Kampf um den Einzug in die nächste Runde.



Multiplayer-Spaß auf dem Hochhausdach: Mit dosierten Gas/Bremskombinationen stoßt Ihr die Konkurrenz 60 Stockwerke in die Tiefe.

Destruction Derby Raw

Autoschrotten am laufenden Band: Ausgeklügelte Spielmodi sorgen für die Abwechslung, rasante 3D-Optik für den Adrenalinspiegel.



An den Computerterminals (oben) habt Ihr Zugriff auf wichtige Daten



Die etwas andere Raumbasis: Die Umgebung gleicht stellenweise einem alten Herrenhaus



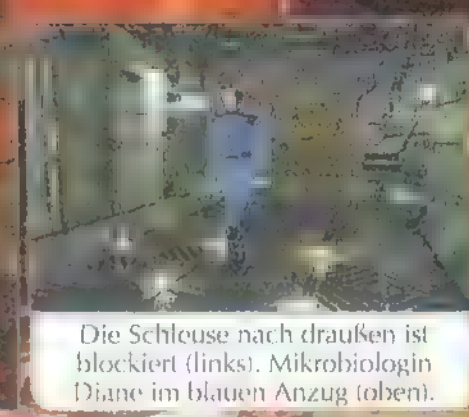
Die Marsstation 'Vita 1' ist übersät mit halb verwesenen Leichen. Auf Knopfdruck untersucht Ihr die Körper.



Pech: Die Schachthöfning ist für Kenzos breite Schultern zu eng.



Über die 'Vac Tubes' (links) tauscht Ihr Items zwischen den drei Helden aus. Oben seht Ihr ein prunkvolles Schlafzimmer.



Die Schleuse nach draußen ist blockiert (links). Mikrobiologin Diane im blauen Anzug (oben).

Mars macht mobil

Ihr glaubt nicht an Leben auf anderen Planeten? Take 2s Playstation-Horror „Martian Gothic“ belehrt Euch eines Besseren.

Im Jahre 1996 platzt die Bombe: Die amerikanische Weltraumorganisation NASA gibt öffentlich bekannt, Spuren von Leben in einem Mars-Meteoriten entdeckt zu haben. Darauf folgende Expeditionen mit Sonden brachten leider keinen endgültigen Beweis für die Existenz von höher entwickelten Organismen auf unserem roten Nachbarplaneten. Einziger Ausweg: Eine Raumstation musste her. 2009 war es schließlich soweit, der erste Mensch betrat 40 Jahre nach der Mondlandung die staubigen Sandwüsten des Mars. In der Forschungseinrichtung 'Vita 1' suchten Wissenschaftler neun Jahre nach extraterrestrischen Lebensformen, bis der Kontakt mit folgender Nachricht abbriss: "Sollten Sie ein bemanntes Raumschiff hierher schicken, dann befehlen Sie der Besatzung, alleine zu agieren. Nur so bleiben sie am Le-

ben." Zehn Monate später landen drei Ermittler und betreten die Basis - die Warnung im Hinterkopf - durch verschiedene Schleusen.

Mit dieser Story schickt Euch Take 2 in ein ungewöhnliches 3D-Abenteuer: Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie "Resident Evil" oder "Alone in the Dark 1" (siehe Seite 16), müsst Ihr in "Martian Gothic: Unification" drei Charaktere zugleich durch vorgerenderte Kulissen dirigieren. Via Select-Taste und Icon-Menü dürft Ihr zwischen den Mitgliedern des Trios jederzeit wechseln. Dieser Kniff erlaubt einige nette 'Spielereien': So seid Ihr des öfteren gezwungen, gefundene Gegenstände wie Waffen, Tonbänder oder ID-Karten über das stationsinterne Verteilersystem (Vac Tube) zwischen den

Helden auszutauschen, um weitere Abschnitte zu öffnen. Im Laufe des Abenteuers erfahrt Ihr auf diese Weise, wer hinter dem Verschwinden der Basisbewohner steckt und warum halb verwesene Leichen plötzlich zu blutigeren Zombies mutieren. Das Gemeine an den wandelnden Toten ist, dass sie sich mit Euren Waffen nur für eine gewisse Zeit ausschalten lassen - Ihr werdet die gesamte Spieldauer durch die Räume gehetzt.

Die Optik unserer spielbaren Vorab-Version kämpft zwar noch mit vielen Clipping-Fehlern und hölzernen wirkenden Animationen der Helden, dafür brauchen sich die dramatischen Kameraeinstellungen vor "Resident Evil" & Co. nicht zu verstecken. Auch das Zusammenspiel zwischen den Helden klappt nach einer kurzen Eingewöhnungsphase vorzüglich und macht Lust auf das fertige Horror-Abenteuer. os



Vor dem Betreten der Station muss sich Martin Karne dekontaminieren

Martian Gothic Unification

Sci-Fi-Horror auf dem Mars: Stapft mit drei Helden durch eine vorgerenderte 3D-Station und löst das Geheimnis der 'grünen Männchen'.



Online Shopping
Mit THAWTE Security

www.arjay-games.de

24 Stunden rund um die Uhr!



ARJAY GAMES

Laut der Zeitschrift **TOMORROW**
eine der besten Adressen im Internet

"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"

Ebertplatz 2, 50668 Köln

Fax: 0221-1607179

webmaster@arjay-games.de

Nintendo 64

Grundgerät PAL Color Edition	199,00
Joypad versch. Farben	59,95
Rumble Pak	39,95
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB Nintendo	64,95
Transfer Pak Game Boy Spielstände	39,95
Army Men: Sarge's Heroes	129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Daikatana	119,95
Donkey Kong 64 inkl. Expansion Pak	139,95
Spielerberater Donkey Kong 64	19,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	109,95
Excite Bike	119,95
F1 Racing Championship	129,95
Grand Theft Auto	129,95
Int. SuperStar Soccer 2000	129,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95
J. McGrath Supercross 2000	99,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party 2	129,95
Nightmare Creatures II	99,95
Perfect Dark UK April	139,95
Pokemon Snap! Mail	119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95
Spielerberater Pokemon	24,95
Ridge Racer 64	129,95
Starcraft Mail	129,95
Tony Hawk's Pro Skater	99,95
Top Gear Rally 2	129,95
Winback	129,95

Sega Dreamcast

Grundgerät PAL	399,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	49,95
Memory Card VMU	59,95
RGB-Kabel Incl. Audio Out	49,95
GameBuster	99,95
Lenkrod Racing Grip	129,95
Arcade Joyboard	99,95
Umbau Multinorm	139,95
Umbausatz (4-Pol)	79,95
Berserk	99,95
Bungalon	149,95
Carrier	169,95
Chu Chu Rocket	99,95
Code Veronica	109,95
Crazy Taxi	99,95
Dead or Alive 2	149,95
Deadly Skies	109,95
Ecco the Dolphin	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Evolution	99,95
F1 World Grand Prix II	99,95
GTA 2	99,95
Hydro Thunder	69,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
King of Fighters 99 Evolution	149,95
Maken X	99,95
Marvel vs Capcom 2	149,95
MSR-Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2K	99,95
NFL Blitz 2000	69,95
Nightmare Creatures II	109,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Plasma Sword: Star Guardians	99,95
Rainbow Six	149,95
Rayman 2	99,95
Red Dog	99,95
Roadsters	99,95
Samba de Amigo inkl. Expansion Pak	239,95
Sega GT: Homecourt Special	149,95
Shadowman	99,95
Shenmue Special Edition	189,95
Sonic Adventures	99,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver: Legacy of Kain	99,95
Space Channel 5	99,95
Star Wars Episode I Racer	99,95
Street Fighter III Double Impact	99,95
Time Stalkers	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	99,95
Trickstyle	69,95
Tomb Raider 4	99,95
Virtua Striker V2000 2	99,95
Virtua Tennis	119,95
Tomcat Revenge	99,95

Sony Playstation

Grundgerät PAL	249,00
Joypad Dual Shock	59,95
Memory Card	ab 19,95
RGB-Kabel Incl. Audio Out	29,95
GameBuster CDX	99,95
Xploder FX	99,95
Allen Resurrection	99,95
Alundra	109,95
Armonies Project S.W.A.I.R.M.	99,95
Baldurs Gate	99,95
Beatmania EuroEd inkl. 2 Controller	149,95
Chase the Express	109,95
Colony Wars: Red Sun	99,95
Countdown Vampires	99,95
Disc World Noir	99,95
Dragon Valor	109,95
Duke Nukem: Planet of Babes	99,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	99,95
Fear Effect	99,95
Final Fantasy 8	109,95
Front Mission 3	109,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
Gran Turismo 2	99,95
Int. SuperStar Soccer Evolution	109,95
Int. Track & Field 2	109,95
Legend of Dragoon	119,95
Legend of Legaia	99,95
Lunar Eternal Blue	109,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	109,95
Medieval 2	99,95
Messiah	99,95
Metal Gear Solid Ultimate Bundle	
Inkl. MGS Platinum & VR Missions	89,95
Mission Impossible	69,95
Need for Speed: Porsche	99,95
No Fear downhill Mountainbike	99,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Rampage through Time	99,95
Resident Evil 3: Nemesis inkl. Survival Kit	109,95
Resident Evil Gun Survivor uncut	99,95
Rollcage Stage II	99,95
Saboteur	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Samurai Shodown: Master of Blood	109,95
Shadow Madness	99,95
Soul Reaver	49,95
Special Forces III	109,95
Sukoden 2	99,95
Synion Filter 2	99,95
Test Drive 6	99,95
Theme Park World	99,95
Tomb Raider 4	99,95
Urban Chaos	99,95
Vandal Hearts 2	99,95
Vanishing Point	99,95
Wild Arms 2	109,95

Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

Neo Geo Pocket

DVD Video

Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren
wir auch folgende Kreditkarten



Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN

THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

Neo Geo Pocket

Grundgerät Color	99,00
Link Kabel	49,95
Kopfhörer Original SNK	29,95
Baseball Stars	59,95
Beast Busters	99,95
Gals Fighters	99,95
Metal Slug 2nd Mission	109,95
Neo 21	79,95
Neo Turf Masters	99,95
Samurai Shodown 1 & 2	99,95
SNK vs CAPCOM Match of the Millennium	109,95
SNK vs CAPCOM Card Fighters Clash! Inc.	109,95
Sonic Pocket Adventure	99,95
The King of Fighters '97 & '98	99,95

Game Boy Color

Grundgerät Color	149,00
GameLink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Dragon Quest Monsters	69,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Pokemon rote Edition	69,95
Pokemon blaue Edition	69,95
Pokemon gelbe Edition Mail	69,95
Pokemon Pinball Mail	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil	69,95
Wario Land 3	69,95

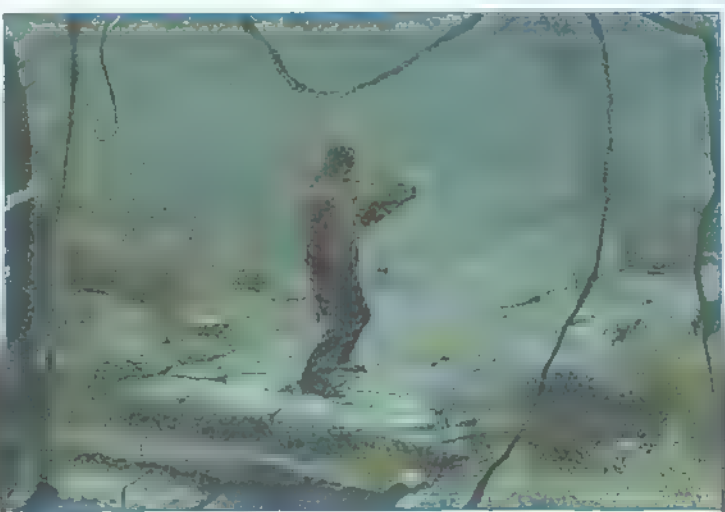
über 18er Titel, Neuheiten und weitere
geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft

Fragen Sie nach unserem großen DVD Angebot

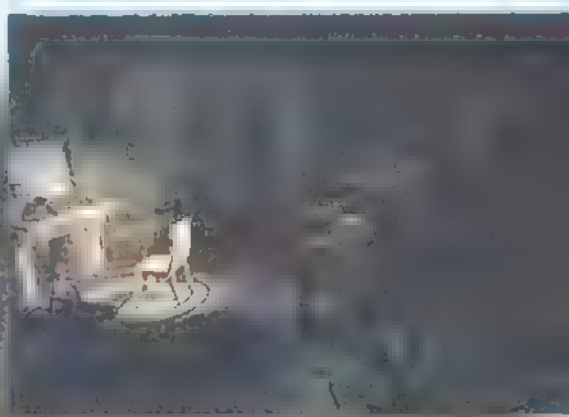
0221-1607111

*Versandkostenfrei bestellen

Wir versenden frachtfrei einen Bestellwert von 100,- € an. Darunter berechnen wir 5,- € Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80/- Nachnahmegebühr. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Änderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtfunktionieren geschlossener Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. © 1999 ARJAY GAMES. Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.



Edward streift während des Grusel-Abenteuers durch stinkende Abwasserkanäle (links, PS), verwilderte Gärten (oben, DC), geheimnisvolle Villen (rechts unten, PS) und überquert gährende Schluchten (rechts oben, DC).



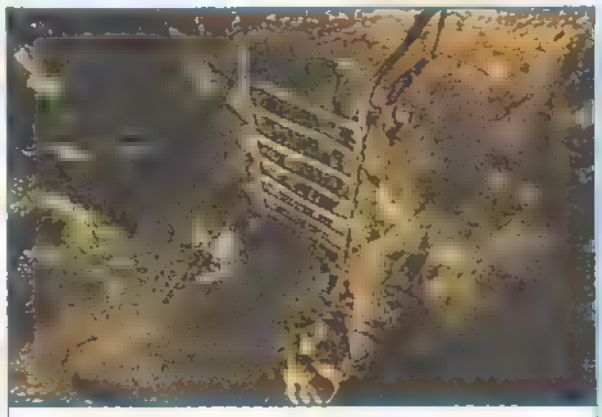
Geisterjäger Edward Carnby

Die "Alone in the Dark"-Serie erhält mystischen Zuwachs auf Playstation und Dreamcast: Klärt den grauenvollen Mord an Eurem besten Freund und ergründet die geheimnisvollen Vorgänge auf Shadow Island. Und vergesst nicht, eine Taschenlampe einzustecken!

Der "Resident Evil"-Macher Capcom schmückt sich gerne mit den Lorbeeren als Erfinder des Survival-Horror-Genres. Doch bereits 1992 (vier Jahre vor der Zombieschlacht) erschien über Infogrames mit "Alone in the Dark" für PC (3DO, 1994) der wahre Urahn der heutigen Render-Horror-Welle. Detaillierte, vorberechnete Hintergründe, feste Kameraperspektiven, polygonale Charaktere bzw. Monster und

eine fesselnde Story – schon damals waren alle Bestandteile der berühmterbuchtigten Capcom-Serie vorhanden. Allerdings blieb der "Alone in the Dark"-Serie der kommerzielle Erfolg eines "Resident Evil" verwehrt und sie geriet trotz des guten Playstation Saturn-Ablegers "Alone in the Dark 2: Jack is back" bei den meisten Videospielern in Vergessenheit. Diesen Missstand will Infogrames jetzt beheben und beauftragte das

junge Team Darkhouse (siehe Randtext) mit der Entwicklung des neuesten Teils der Gruselkrimi-Saga. Edward Carnby ist wie sein deutscher Groschenroman-Kollege John Sinclair von Beruf Geisterjäger. Der mysteriöse Tod seines besten Freundes Charles Fiske schlägt den langhaarigen Mantelträger an den Ort des Verbrechens: Shadow Island. Sein langjähriger Wegbegleiter suchte dort nach drei sagenumwobenen Steintafeln, mit denen sich angeblich die Kräfte der Hölle entfesseln lassen. Bei seinen Ermittlungen trifft Edward auf den durchtriebenen Edenshaw, in dessen Auftrag Charles Fiske unterwegs war. Edenshaw erzählt von



Natürlich kann der Geisterjäger wie seine "Resident Evil"-Kollegen auch rostige Leitern erklimmen (Playstation)



Für die Dreamcast-Umsetzung versprechen die französischen Entwickler aufwändige Echtzeit-Lichteffekte



Playstation-(kleine Bilder) und Dreamcast-Version im Direktvergleich: Durch die höhere Auflösung der Sega-Konsole profitiert vor allem der Polygon-Held, der dort ohne pixelige Texturen durch die Gänge schleicht.

Charles' Entdeckungen und überzeugt den Geisterjäger schließlich, die Suche nach den Tafeln fortzusetzen.

Schon als Edward die geheimnisvolle Insel im Atlantik betritt, beschleicht ihn ein ungutes Gefühl und sein sechster Sinn lässt die Alarmglocken schrillen. Zu dumm, dass er nur seine Pistole und eine Taschenlampe eingesteckt hat. Doch der Drang, das verwilderte Eiland zu erkunden, ist größer als jede Mahnung zur Vorsicht seines auf Hochtouren laufenden Gehirnes. Sein erster Eindruck bestätigte sich schneller als erwartet: Auf Shadow Island wimmelt es von Ausgeburten der Hölle...

Was den weiteren Verlauf der Story betrifft, hüllt sich Infogrames noch in Schweigen. Dafür durfte MANIAC als erstes deutsches Multiformat-Magazin den französischen Entwickler Darkhouse in Paris besuchen und für Euch Eindrücke sammeln. Und die haben's in sich: "Alone in the Dark 4" (der genaue Titel steht noch nicht fest) wirkt bereits auf den ersten Blick sehr beeindruckend. Die etwa 1.200 vorgerenderten Hintergründe wurden allesamt auf Grundlage von unzähligen Schwarzweiß-Zeichnungen erstellt und erschlagen Euch förmlich mit Details wie rostigen Korrosionsstellen auf alten Eisenrohren, moosbehafteten Fugen in altem Mauerwerk bis hin zu exakt bestimmbar Pflanzenar-

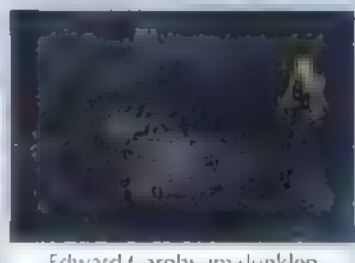
Technisches Neuland



Achtet auf den lebensgroßen Schattenwurf des Helden (DC).

Was Capcom in drei "Resident Evil"-Teilen auf der Playstation nicht fertigbrachte, führt ein junges Entwicklerteam aus Frankreich beeindruckend vor: Darkhouse erweckt dank eines technischen Kniffes den Eindruck, dass die fixen Renderhintergründe in Echtzeit beleuchtet werden. Sobald Edward die Taschenlampe

einschaltet, berechnet die Hardware exakt die Stellen, an denen der Lichtstrahl auf die Umgebung trifft. Dort wird statt dem momentan sichtbaren dunklen Hintergrund der entsprechende Ausschnitt eines heller gerenderten Bildes eingeblendet. Zudem liegt über der vorberechneten Szenerie ein vereinfachtes Polygonmodell, welches das ausgestrahlte Licht bricht und so den Eindruck verstärkt. Die Hardware-Power des Dreamcast lässt sogar einen Schattenwurf der Einrichtungsgegenstände in Echtzeit zu.



Edward Carabv im dunklen Render-Schlafzimmer...



...das er mit seiner Taschenlampe hell erleuchtet (PS).

einige Höllenkreaturen magisch an – gebraucht sie also mit Bedacht.

Ein echter Geisterjäger kann jedoch nicht nur mit Köpfchen und Taschenlampe umgehen, sondern auch mit diversen Fantasiewaffen. Etwa ein Dutzend Monsterkiller sind auf der Insel versteckt, darunter beispielsweise eine Art Lichtstrahl-Maschinengewehr, das einfallendes Licht über Spiegel bündelt und als gleißenden Strahl wieder ausgibt.

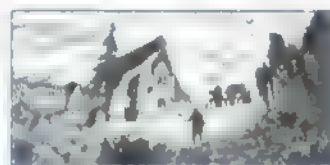
Während viele Entwickler das Thema Sound immer noch stiefmütterlich behandeln, nahm sich Darkhouse ein Beispiel an Konamis "Silent Hill" und der Filmbranche: Knapp 60 verschiedene Schrittgeräusche (je nach Untergrund), dutzende Monsterlaute und bassgewaltige Musik lassen "Alone in the Dark 4" auch zum akustischen Grusel-Erlebnis werden – Dolby Surround (wahrscheinlich) inklusive.

Von der Dreamcast-Umsetzung war bei unserem Besuch leider noch nichts zu sehen. Allerdings versprechen die ersten Bildschirmfotos eine nochmals verbesserte Optik und der überarbeitete Soundtrack überzeugt mit räumlichen Effekten. os

HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
Playstation, Dreamcast
BRD-RELEASE
November

Zeichenkünstler:

Bevor die Highend-Rechner von Silicon Graphics (mit einem Giga-byte RAM!) zum Einsatz kamen, stand bei Dark-Works das Schwingen des Kohlestiftes auf dem



Zwei von mehr als 1.200 Skizzen, nach deren Vorbild die Renderhintergründe erstellt wurden.

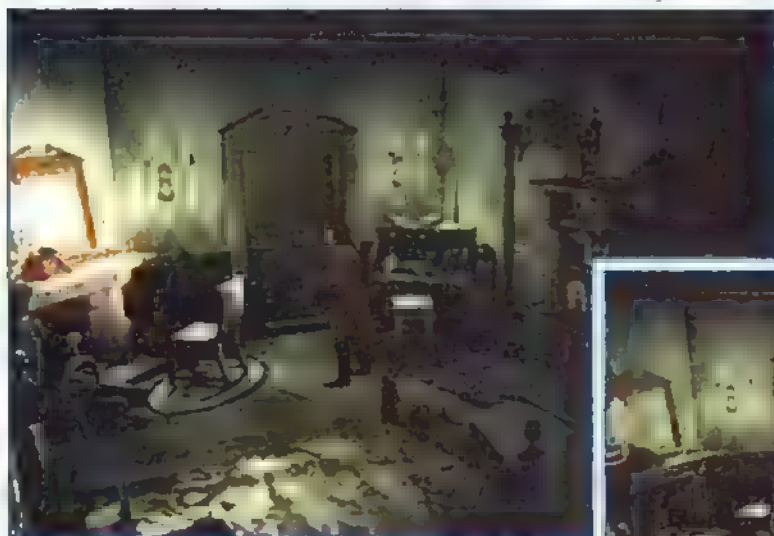
Programm. Alle Hintergründe, die im Spiel zu sehen sind, wurden vorher unter der Leitung von Nicolas Bouvier in mühevoller Handarbeit am Zeichenbrett erstellt. Die Ölgemälde, die Ihr in vielen Räumen der verfallenen Villa findet, sind extra für "Alone in the Dark 4" angefertigte Kunstwerke von dem bekannten Maler Marc Botta.



Nicolas Bouvier und Patrick Freon mit ihren Kunstwerken (oben). Darunter: Ein Öl-Gemälde von Marc Botta.

Alone in the Dark 4

3D-Gruselkrimi mit innovativer Optik: Mit Taschenlampe und originellen Geisterwaffen klärt Ihr den mysteriösen Mord an Eurem besten Freund.



Ein Playstation-Zimmer in völliger Dunkelheit (rechts oben), im Licht und mit zusätzlich angeschalteter Taschenlampe (großes Bild).



GTA2

DER BANDENKRIEG

Verdien' dir Respekt.

Hol' dir Aufträge.

Kämpfe für eine Gang.

Betrüge deinen Boss.

Verbünde dich mit

deinen Feinden.

Schnellere Autos.

Mehr Verkehr auf den

Straßen. Noch üblere

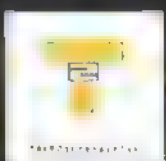
Bad Guys und

aggressivere Cops.

Und: FBI und Army

mischen jetzt auch

noch mit.



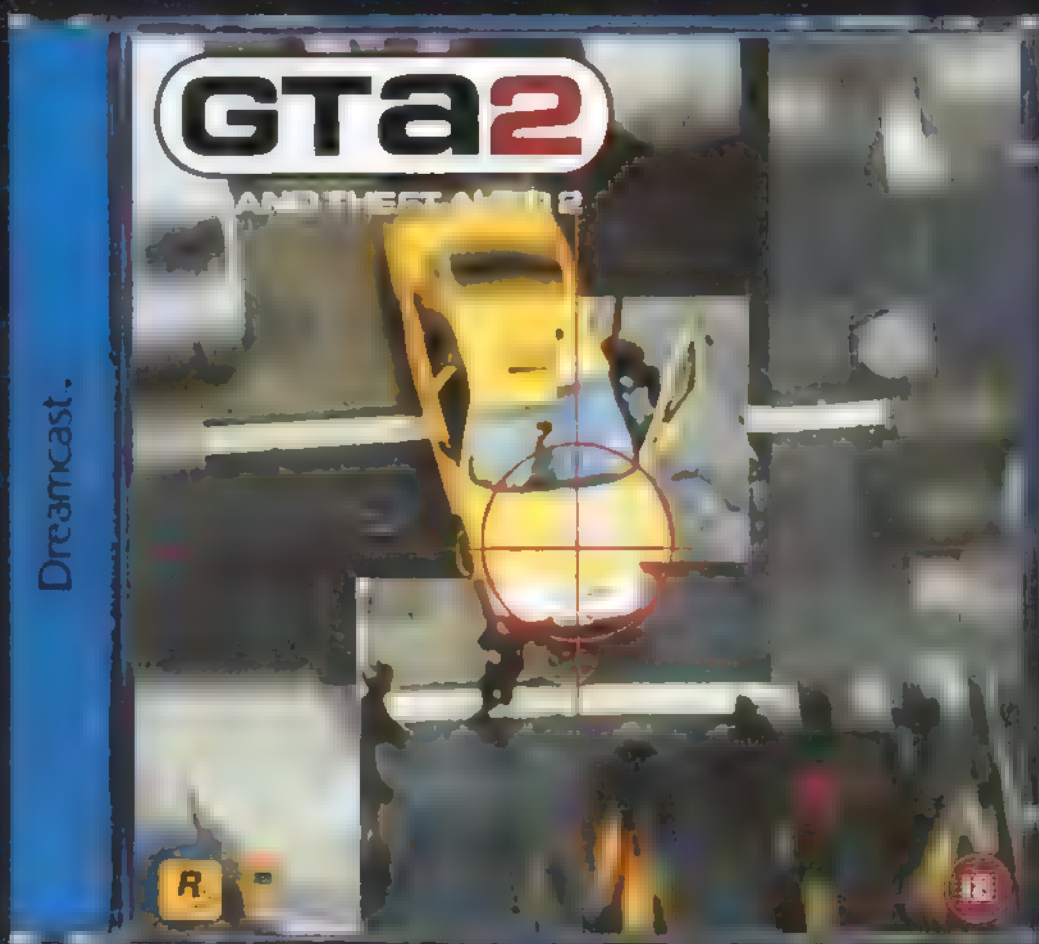
www.take2.de



Grand Theft Auto Is Back.

GTA2

RESPECT IS EVERYTHING.



AB MAI FÜR DREAMCAST

AUCH ERHÄLTLICH:





Teamarbeit: Der sprunghafte Hwaorang schickt den Gegner zu Boden, sofort springt Großmeister Baek Do San auf die Matte und empfängt den verwirrten Bryan Fury mit einer schmerzhaften Kick-Kombination.

Vier Fäuste für ein Halleluja

Die langersehnten Namco-Prügler betreten im Doppelpack die Playstation-2-Bühne.



Diesmal haben sich insgesamt 39 Kämpfer versammelt, um den König der eisernen Fäuste unter sich auszumachen. Darunter sind neben alten Bekannten wie Karate-Champion Jin Kazama oder Bruce Lee-Verschnitt Law auch neue Kämpfer wie Disco-Freak Tiger und die geflügelte Angel. Im Gegensatz zu den drei Vorgängern steigt Ihr jedoch diesmal im Tag-Team in den Ring und kämpft Euch zu zweit bis zur Spitze durch. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den beiden Charakteren: während der eine schwitzt, ruht sich der andere aus und regeneriert verloren gegangene Energie. Beim Wechsel ist jedoch Vorsicht geboten, denn die nötige Pause gibt dem Gegner Zeit für einen Konter. Dafür könnt Ihr durch geschicktes Nutzen der Tag-Option Kämpfe endlos in die Länge ziehen oder zu mächtigen Team-Combos ausholen. Die Steuerung Eurer Kämpfer ähnelt den Vorgängern, je eine Taste für rechte und linke Hand bzw. rechtes und linkes Bein kombiniert Ihr durch wiederholtes Drücken zu Würfen, Specials oder ellenlangen Combos. Natürlich darf auch ein zweiter Spieler zum Pad greifen und Euch wahlweise



Andersfarbige Namen geben Hinweise auf versteckte Charaktere und Outfits



Vor dem Wurf ist genaues Maßnehmen Pflicht

erfolgreichen Ausflügen im Turnier schaltet Ihr den 'Tekken Bowl'-Mode frei. Hier tretet Ihr mit einem Zweier-Team zum fröhlichen Kegel-Kicken an. Zuerst justiert Ihr die Position des Spielers, danach legt Ihr Wurfrichtung und -stärke fest und lasst die Kugel rollen. Je nach Spieler variieren Wurfgeschwindigkeit und Zielsicherheit; Kraftprotze wie Paul Phoenix vertrauen auf einen harten Schuss, während sich ältere Semester wie Kung-Fu-Meister Gen auf die richtige Technik verlassen. Die Karate-Kegelei hat durchaus einen gewissen Suchtfaktor und stellt hohe Anforderungen an Euer Timing.

Alle Neune

Natürlich hat Namco auch ein paar nette Überraschungen für die Wohnzimmer-Zocker eingebaut. Nach ein paar



Wer kann, der kann: Nach drei Strikes hintereinander jubelt es sich besonders gut.



Schulhof-Prügelei: Um Euch herum turnen die japanischen Schüler im Takt mit und feuern Euch an.

unterstützen oder bekämpfen, per Multi-tap treten sogar bis zu vier Zocker gleichzeitig gegeneinander an. Wer sich lieber allein durchschlägt, darf sein Glück im One-on-One-Mode versuchen und das Siegerpodest als Einzelkämpfer betreten. Eine Anstrengung, die sich in jedem Fall auszahlt, denn fleißige Zocker werden nach und nach mit neuen Kämpfern und versteckten Optionen belohnt. Sobald Ihr den Arcade-Mode durchgespielt habt, erscheint die Theater-Option, in der Ihr Euch Render-Intros und Echt-

zeit-Abspanne der Charaktere ansehen dürft. Hier findet Ihr auch Hinweise auf versteckte Kämpfer. Kurze Zeit später schaltet Ihr den Tekken-Bowl-Mode frei, darauf folgt die Gallery, in der Ihr selbstgemachte Screenshots bewundert. Trotz vorbildlicher Präsentation und optimaler Spielbarkeit hat auch "Tekken Teg Tournament" seine Schwächen:

Zwar ist die Grafik einen deutlichen Schritt weiter als bei der Automatenversion, die Kämpfer sind jedoch recht kantig und bewegen sich immer noch mit der für



Umwerfend: Wer den Gegner erst einmal im Griff hat, schickt ihn anschließend mit einer schallenden Ohrfeige auf die Bretter.





Malerisch: Nach diesem Tritt von Altmeister Heihachi geht auch für die elegante Anna die Sonne unter.



Synchron: Die beiden Koreaner Baek Do San und Hwaorang führen nach dem Kampf eine Tae-Kwon-Do-Form vor.

die "Tekken"-Serie typischen Marionettenhaftigkeit. Interaktive Arenen wie bei "Dead or Alive 2" sucht Ihr vergebens.



Schwertkämpfer Yoshimitsu hält Karate-Kämpfer Jin mit seiner wirbelnden Klinge auf Distanz

auch die Kamera erreicht selten die Dynamik der Tecmo-Konkurrenz. Die Übergänge zwischen Hintergrundgrafik und Kampffläche lassen sich in fast jeder Stage deutlich ausmachen, da die Kämpfer wie auf einer Plattform stehen, deren Ränder Ihr gerade bei Kameraschwenks

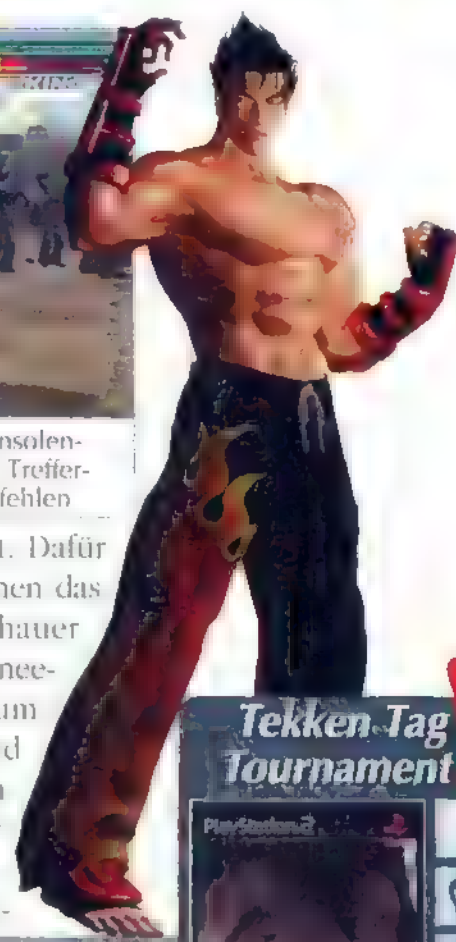


Auch im vierten Konsolen-"Tekken" dürfen die Treffer-Explosionen nicht fehlen

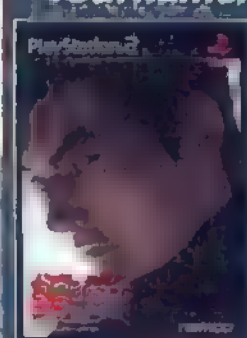
gut erkennen könnt. Dafür herrscht in den Arenen das pralle Leben: Zuschauer feuern Euch an. Schneeflocken wirbeln um die Kämpfer und Mönche üben im Hintergrund. Leider lassen aber auch diese Extras die Grafikpower der

PS2 nicht voll

zur Geltung kommen, vor allem bei den Replays stört Euch hässliches Bildflackern. Dank der guten Spielbarkeit lassen sich diese Fehler allerdings verschmerzen. *dm*



Tekken-Tag Tournament



HERSTELLER
Namco
PLAYSTATION 2
BROCHÜRE
4. Quartal

Comeback mit kleinen Fehlern: Auch auf der PS2 bewährt sich das alte Namco-Konzept, die Team-Idee bringt frischen Wind in die angestaubte Serie.



Kein Fehler unserer Druckerei: Die Armaturen des Boliden sind in Wirklichkeit genauso unscharf.

Rollenspiel-Experte Square kann's nicht lassen: Nach den wenig herauschenden Ausflügen ins Rennspielgenre mit dem Fun-Racer "Chocobo Racing" und dem RPG-Renner "Racing Lagoon", probieren es die Japaner diesmal in der Sparte Rennsimulation. "Driving Emotion Type-S" steht mit originalgetreuem Fuhrpark (u.a. Modelle von Toyota, Mazda, Porsche sowie Ferrari), authentischem Fahrverhalten und diversen Einstellmöglichkeiten an den Wagen in direkter Konkurrenz zu "Gran Turismo 2000". Allerdings wird Euch schon nach wenigen Minuten klar, dass Polyphony Digital keine Gefahr

Square auf Abwegen

Besser als "GT 2000" oder lahme Ente? Squares PS2-Renner im Härtetest.

vom Square-Renner droht: Magere sieben Strecken (Variationen mit eingerechnet) und drei nennenswerte Spielmodi (Arcade, Time Attack & 2P-Versus) bietet Euch die japanische CD-Rom. Doch das Schlimmste ist die komplett verbockte Steuerung, die Euch mit jedem Auto über die Piste eiern lässt. Nur in der Assist-Einstellung "Normal" lassen sich die

Boliden einigermaßen unter Kontrolle halten. Die unspektakuläre Optik flimmert mit 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm und ein seltsamer Unschärfe-Effekt, der beispielsweise das Cockpit verschwimmen lässt, sorgt für Stirnrunzeln. Square, bleib' bei Deinen Rollenspielen. *os*



Der Zweispieler-Modus kommt ohne Nebelwand daher. Leider gibt's keine weiteren Gegner.



Die nüchterne Optik erinnert stark an den Konkurrenz-Renner "Sega GT"

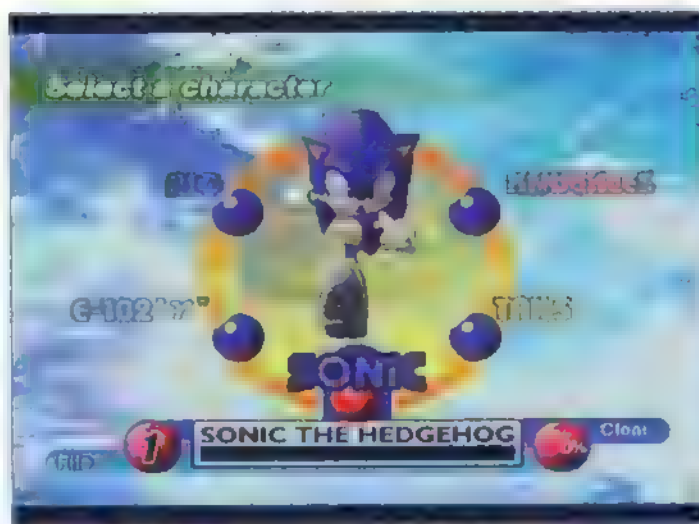


Das Desaster mit der Steuerung: Nur in dieser Einstellung klappt's einigermaßen.

HERSTELLER
Square
PLAYSTATION 2
BROCHÜRE
nicht bekannt



Schwache Rennsimulation der Rollenspiel-Experten: Die missglückte Steuerung vermiest selbst Profis den Spielspaß. Vergnügt Euch lieber mit "RR5".



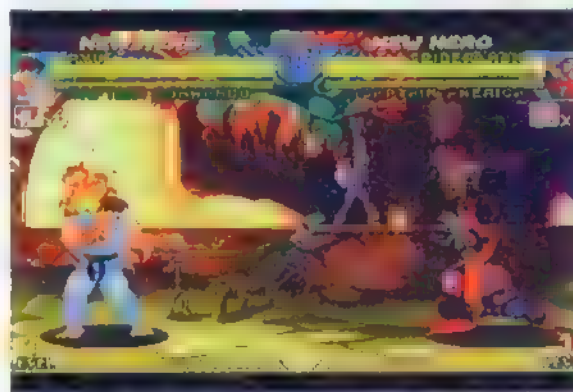
Unschöner Nebeneffekt: Ohne Anpassung wirkt das PAL-Bild in der Höhe gestaucht (links).

PAL kontra NTSC

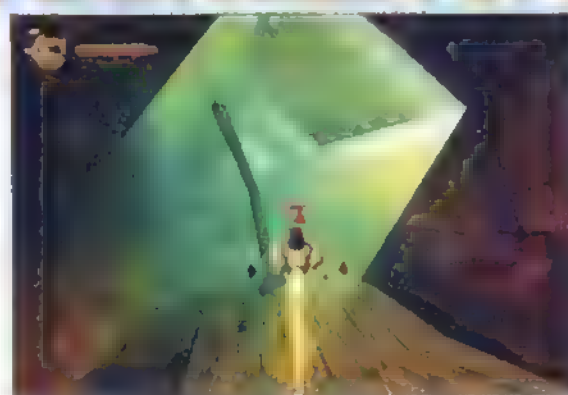
DREAMCAST-UMSETZUNGEN IM VERGLEICH

Hochbetrieb im MAN!AC-Testlabor: 49 DC-Spiele mussten sich einer eingehenden PAL-Prüfung unterziehen. Lest, welcher Hersteller die kompetentesten Umsetzungen abliefert und wie Ihr das optimale Equipment findet.

Traurig, aber wahr: Videospielfans innerhalb der PAL-Grenzen sind oft doppelt benachteiligt. Erstens erscheinen Umsetzungen der NTSC-Originale dank aufwändiger Lokalisationsprozeduren in der Regel einige Monate später, und zweitens leidet häufig



Links "Marvel vs Capcom" im 50Hz-Modus: Damit es wie das Original (rechts) ohne Balken auskommt, müssen die 2D-Hintergründe ergänzt oder ein 60Hz-Modus eingebaut werden.



Top und Flop: Während Ubi Softs "Rayman 2" (links) optimal angepasst wurde, nervt Segas "Virtua Fighter 3tb" (rechts) mit schwarzen Balken und Geschwindigkeitsverlust.



die technische Qualität. So "zieren" PAL-Produkte nicht selten schwarze Balken und ehemals flink agierende Helden verkommen aufgrund fehlender Geschwindigkeitsanpassung zu lahmen Rentnern – von der Gewaltproblematik (BPGS) ganz zu schweigen. Im folgenden

überprüfen wir die Dreamcast-PAL-Software auf ihre technische Umsetzung hin – inhaltliche Änderungen haben wir außen vorgelassen, da DC-Titel bis auf wenige Ausnahmen (z.B. "Shadow Man") von der berühmten Schere verschont blieben.

Damit Ihr den Überblick im Dschungel der Fachausdrücke behaltet, kommt hier ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen rund um das Thema Umsetzungen.

PAL (Phase Alternating Line): Die in Deutschland entwickelte Farb-Fernsehnorm wird in vielen Ländern Europas (u.a. Großbritannien & Österreich), Australien, Südamerika und Asien verwendet. In Anlehnung an das in Europa ehemals übliche Schwarzweiß-Fernsehen liegt die ho-

Der Weg zum optimalen Dreamcast-Fernseher

Was nützt die beste Konsole mit brilliantem Bildsignal, wenn sie über ein Antennenkabel an einen 20 Jahre alten Fernseher angestöpselt wird? Das Ergebnis ist ein unscharfes, mit stumpfen Farben überzogenes Bild, das Zweifel an der Hardware aufkommen lässt. Erst mit dem richtigen Equipment entlockt Ihr Segas Flaggschiff optimale Ergebnisse. Mit unserer Checkliste in Frage/Antwort-Form findet Ihr garantiert das richtige Gerät.

1. WELCHE ANSCHLÜSSE BRAUCHT MEIN FERNSEHER? Der wichtigste Punkt bei der Wahl des Fernsehers: Um bei allen Dreamcast-Spielen die beste Qualität herauszuholen, muss das Gerät über eine RGB-taugliche SCART-Buchse und einen VGA-Eingang verfügen. Mit dieser Kombination zockt Ihr auch den Großteil der Software ohne 60Hz-Modus in Originalgeschwindigkeit und mit Vollbild.

2. SOLLTE DER FERNSEHER 50 ODER 100 HERTZ HABEN? Wem ein flimmerndes Interlace-Bild egal ist und hundertprozentig sicher gehen will, dass alle zukünftigen Lightgun-Shooter problemlos laufen, sollte sich für einen 50Hz-Fernseher entscheiden. Allerdings funktioniert die bisher einzige PAL-Lichtpistolen-Ballerei "The House of the Dead 2" auch problemlos mit 100Hz-Geräten: Schließt den Dreamcast einfach via VGA-Box an den Fernseher an und los

geht's. Wem Bildqualität wichtiger ist als künftige, nicht VGA-kompatible Lightgun-Spiele, kommt um ein 100Hz-Modell nicht herum: hochauflösende Optiken ohne Interlace-Flimmern – der Traum jedes Zockers.

3. 4:3 ODER 16:9 – WELCHES BILDFORMAT IST BESSER? Nutzt Ihr den Fernseher vorwiegend zum Spielen und könnt Ihr auf totalen Filmgenuss via DVD verzichten, ist 4:3 erste Wahl, da alle DC-Titel mit diesem Format dargestellt werden. Weiterer Vorteil: Für den gleichen Preis bekommt Ihr ein 4:3-Gerät mit größerer Bildhöhe.

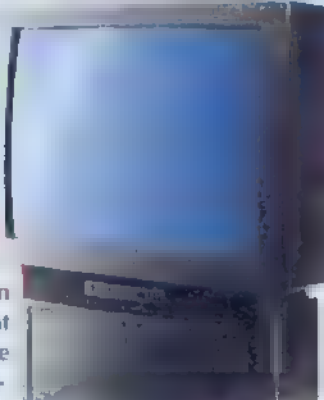
4. WELCHE GRÖÖE SOLLTE DER FERNSEHER HABEN? Grundsätzlich gilt: je größer, desto besser. Allerdings kosten Luxus-Geräte mit einer Bildhöhe von etwa 95 cm (siehe Bild) mehrere tausend Mark, für die meisten von Euch wohl deutlich zuviel. Unter 72 cm Bildhöhe solltet Ihr trotz knappen Budgets nicht gehen, denn auf kleinen Geräten wirken spektakuläre Spiele wie "Crazy Taxi" oder "Sonic Adventure" nur halb so beeindruckend.

5. WIE SIEHT'S MIT SURROUND-KLANG AUS? Fernseher mit eingebautem Dolby-Surround-Decoder sind für Einsteiger mit schmalen Geldbeutel eine feine Sache. Achtet aber darauf, dass Ihr separate Surroundboxen (hin-

terer Kanal) anschließen könnt. Anspruchsvollere Zocker sparen besser auf eine hochwertige 5.1-Anlage mit Dolby Digital und DTS.

6. WAS SOLLTE ICH SONST NOCH BEACHTEN?

Bevor Ihr in den nächsten Laden stürzt und blindlings Euren Traum-Fernseher kauft, nehmt Euch die Zeit für ausgiebige Angebotsvergleiche. Nicht selten schwanken die Preise der Geräte um mehrere Hundert Mark – ein Vergleich bringt bares Geld. Mit dem Dreamcast könnt Ihr sogar in Internet-Auktionshäusern (z.B. www.ebay.de) oder in Online-Kaufgemeinschaften (u.a. www.letsbuyit.com) nach Schnäppchen jagen. Für die richtige Verbindung zwischen Konsole und Fernseher sorgen schließlich das 'Scart Cable' von Sega (50 Mark) sowie die VGA-Box 'DC-VGA-Adaptor' von Blaze (50 Mark).



Traumfernseher: Der Grundig 4:3-Fernseher M 95 411/9 mit einer Bildhöhe von 95 cm (sichtbar: 89 cm), 100Hz-Technik, VGA-Eingang und RGB-SCART-Buchsen kommt dem Ideal sehr nahe. Nur der Preis ist mit ca. 6.000 Mark sehr hoch.

horizontale Zeilenzahl bei 625 (sichtbar: 576) und die Bildwechselfrequenz bei 50 Hertz.

NTSC (National Television System Committee): 1953 fiel nach acht Jahren Entwicklungszeit der Startschuss für die in den USA, Japan, Kanada und einigen asiatischen Staaten gebräuchliche Farb-Fernsehnorm. Ebenso wie in Europa war die Struktur dieser Norm durch das Schwarzweiß-Fernsehen festgelegt und ist gekennzeichnet durch eine horizontale Zeilenzahl von 525 (sichtbar: 480) mit einer Bildwechselfrequenz von 60 Hertz.

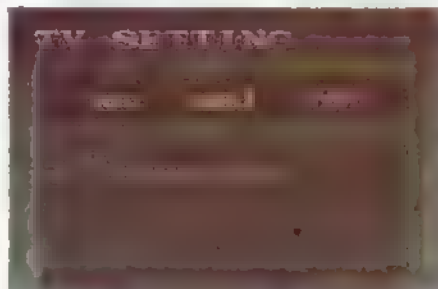
PAL-Balken: Da die Farb-Fernsehnorm NTSC mit einer horizontalen Zeilenzahl von 525 auskommen muss, die PAL-Norm aber deren 625 aufweist, entstehen bei einer Konvertierung von NTSC auf PAL zwangsläufig Ränder ohne Bildinformation (PAL-Balken). Bei einer kompetenten Umsetzung (ohne Balken) muss von der Hardware ein größerer Bildausschnitt berechnet werden, was mehr Prozessorleistung erfordert.



Fatale Nebenwirkung der unterschiedlichen Farb-Fernsehnormen: Überträgt man die 480 Zeilen des NTSC-Originals auf die 576 Zeilen des PAL-Bildes, bleiben knapp 100 Zeilen schwarz – die berühmten PAL-Balken.

Geschwindigkeitsverlust: Da bei einer Konvertierung von NTSC auf PAL die Bildwechselfrequenz von 60 auf 50 Hertz reduziert wird, läuft das Spiel automatisch um ein Sechstel (ca. 17 Prozent) langsamer. Bestes Beispiel: Rennspiele. Während beim NTSC-Original angezeigte 60 Sekunden auch in realer Zeit 60 Sekunden dauern, gibt's bei nicht angepassten Titeln (z.B. "Ridge Racer" auf der Playstation) deutliche Unterschiede zwischen vergangener Zeit und der Display-Anzeige.

60Hz-Modus: Mittlerweile ist bei den meisten neueren Dreamcast-Titeln eine 50/60Hz-Umschaltung Standard. Vorteil: Ihr genießt das Spiel in Originalgeschwindigkeit und ohne störende Balken. Mittels eines Menüs wechselt Ihr zwischen den beiden Modi hin und her. Durch eine integrierte 60Hz-Testschaltung könnt Ihr darüber hinaus bequem feststellen, ob Euer Fern-



Standard bei den meisten Dreamcast-Neuerscheinungen: die 50/60 Hz-Umschaltung.

Dreamcast-PAL-Umsetzungen im Vergleich

Insgesamt 49 Dreamcast-Titel mussten sich dem MAN!AC-Techniktest stellen. Erfreulich dabei ist, dass 20 davon über einen 60Hz-Modus verfügen. Trotzdem mussten 19 Umsetzungen mit 'Schlecht' bewertet werden. Weit mehr als die Hälfte (36 Titel) sind dafür mit der VGA-Box kompatibel. Das Prädikat 'beste PAL-Umsetzung' verdient sich Ubi Softs "Rayman 2", das in allen Test-Kategorien hervorragend abschnitt.

Titel	Hersteller	VGA-kompatibel	60Hz-Modus	50Hz-Modus mit PAL-Balken	50Hz-Modus mit Geschwindigkeitsverlust	Umsetzungs-wertung
AEROWINGS	Crave	nein	nein	nein	nein	Gut
BLUE STINGER	Activision	ja	nein	ja, dick	ja, minimal	Schlecht
BUGGY HEAT	CRI	nein	nein	ja, mittel	ja, deutlich	Schlecht
CHEF'S LUV SHACK	Acclaim	nein	nein	ja, dick	nein	Schlecht
CRAZY TAXI	Sega	ja	ja	ja, dünn	ja, minimal	Sehr gut
DEADLY SINS	Konami	nein	nein	ja, mittel	ja, deutlich	Schlecht
DYNAMITE COP	Sega	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
EGW HARDCORE REVOLUTION	Acclaim	nein	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
F1 WORLD GRAND PRIX	Sega	ja	ja	ja, dünn	nein	Sehr gut
FIGHTING FORCE 2	Eidos	ja	ja	ja, dick	ja, deutlich	Mittel
HYDRO THUNDER	Midway	nein	nein	ja, dünn	ja, deutlich	Schlecht
INCOMING	Sega	ja	ja	ja, dick	ja, deutlich	Mittel
JIMMY WHITE'S 1 UEBALL	Virgin	nein	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	Eidos	ja	nein	ja, dünn	ja, deutlich	Mittel
MARVEL VS CAPCOM	Capcom	ja	ja	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
MDK 2	Virgin	ja	ja	ja, dick	nein	Gut
NBA 2K	Sega	ja	ja	nein	ja, minimal	Sehr gut
NBA SHOWTIME	Midway	ja	ja	ja, dünn	ja, deutlich	Mittel
NFL Blitz 2000	Midway	nein	ja	nein	ja, minimal	Gut
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	Acclaim	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
POWER STONE	Capcom	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
RACING SIMULATION 2	Ubi Soft	ja	nein	nein	ja, minimal	Gut
RAYMAN 2	Ubi Soft	ja	ja	nein	nein	Sehr Gut
RE-VOLT	Acclaim	ja	nein	ja, dünn	ja, minimal	Gut
READY 2 RUMBLE BOXING	Midway	ja	ja	ja, mittel	ja, minimal	Gut
SEGA Bass Fishing	Sega	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
SEGA RALLY 2	Sega	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000	Sega	nein	nein	nein	ja, minimal	Mittel
SHADOW MAN	Acclaim	ja	ja	ja, mittel	ja, minimal	Gut
SLAVE ZERO	Infogrames	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
SNOW SURFERS	Sega	nein	nein	nein	ja, minimal	Gut
SONIC ADVENTURE	Sega	ja	ja	ja, dick	ja, deutlich	Mittel
SOUL CALIBUR	Namco	ja	ja	ja, dick	ja, minimal	Gut
SOUL FIGHTER	Mindscape/Piggyback	nein	ja	ja, dick	ja, deutlich	Mittel
SPEED DEVILS	Ubi Soft	ja	ja	ja, mittel	ja, minimal	Gut
SUZUKI ALSTARI RACING	Ubi Soft	ja	nein	nein	ja, minimal	Gut
TEE OFF	Acclaim	nein	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
THE HOUSE OF THE DEAD 2	Sega	ja	nein	nein	ja, minimal	Gut
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	Crave	nein	nein	ja, mittel	ja, deutlich	Schlecht
TOMB RAIDER 4	Eidos	ja	ja	nein	nein	Sehr gut
TOY FORTMANNER	Sega	ja	nein	nein	ja, minimal	Gut
TRICKSTYLE	Acclaim	ja	nein	nein	ja, minimal	Mittel
UEFA STRIKER	Infogrames	ja	ja	ja, dünn	ja, minimal	Gut
VIGILANTE 2: HERAUSFORDERUNG	Activision	ja	ja	ja, dick	ja, deutlich	Mittel
VIRTUA FIGHTER 3TB	Sega	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
VIRTUA STRIKER 2	Sega	ja	ja	nein	ja, deutlich	Gut
WETRIX 4	Take 2	ja	nein	nein	nein	Gut
WILD METAL	Take 2	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht
WORMS ARMAGEDDON	Hasbro	ja	nein	ja, dick	ja, deutlich	Schlecht

seher die geänderte Bildwechselfrequenz verkraftet oder das Bild nur in Schwarzweiß erscheint. Letzteres tritt allerdings nur bei sehr alten oder billigen Geräten auf.

VGA-Box: Mit diesem Kästchen schließt Ihr Euren Dreamcast an einen Computer-Monitor oder an einen Fernseher mit VGA-Eingang an. Vorteil: Dank Vollbild-Übertragung wirkt das Bild deutlich schärfer und ruhiger als über RGB. Zudem laufen alle Titel automatisch

im 60Hz-Modus, auch wenn eine Umschaltung gar nicht vorgesehen ist. Nachteil: Nicht alle Dreamcast-Spiele sind VGA-kompatibel. Bei unserem Mammut-Test hat sich allerdings herausgestellt, dass einige Titel trotz fehlender Kennzeichnung auf der Verpackung mit angestöpselter VGA-Box problemlos funktionieren, wie z.B. "Shadow Man". Das Gegenteil trifft bei "Tokyo Highway Challenge" zu: Trotz VGA-Sticker verweigert das Rennspiel den Dienst mit den VGA-Boxen von Sega und Blaze.



So gut wie das Sega-Original, kostet aber nur ein Drittel: Der "DC-VGA-Adaptor" von Blaze für 50 Mark.



Lichtjahre von der Erde entfernt, auf dem Spaceparasite S.P.Molotov-01
schließen sich menschliche und nichtmenschliche Wesen zusammen.
Die gemeinsame Suche nach Informationen wird sie verbinden.

die Crew: Slatov / Zon-Dra / Stäab / 5T8

Slatov

profession: captain

age: 46

früher Erdenbürger, heute mysteriöse Angst vor Menschen

Spionage: Secret-Sensor gelegentlich auf Sparmodus

taktisches Wissen: stammt noch aus einer alten Zeit

tiefe Wunden: Narben einstiger Schlachten

extremer Perfektionismus: latente Überforderung an sich selbst

Passion: exzessiver Quake 7.1 Spielen

enter

www.cyber-pirates.com

cargo module

module shop: 100% completed

module magazines: 70% completed

module entertainment: first game launched

module club: coming soon (free E-Mail, free Web-Space, Chat, TV-Channel)

Labels > Homeboy > Loud Couture > Sistaz > Golf Guerilla > Triple Diamond

> ECU > Homeboy Shoez > OBG > Pyro > Azkoyen > Blockhead >>>

Magazines > Snowboarder MBM > Surfers > Skateboard MSM > Blond Magazine >>>



WAGNER

LABRIN

ALON

ROBIN

HANES

STEF

www.cyber-pirates.com

CYBER  **PIRATES**

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

Vertauschte

Sega beeindruckt, Sony enttäuscht und Nintendo fehlt: Die Tokyo Game Show dient zwei Monate vor der E3 als aufschlussreiches Trendbarometer.



Tokio – die Dritte: Nach Playstation-Festival und PS2-Start (siehe letzte MAN!AC) stand diesmal die Tokyo Game Show 2000 Spring (kurz TGS) auf unserem Reiseplan. Fast alle Hersteller waren vor Ort, nur Nintendo blieb dem Maku-hari Messegelände im Süden Tokios wie gewohnt fern. Big N ruft auch in diesem Jahr zur Nintendo-Hausmesse Spaceworld (August), die voraussichtlich ganz im Zeichen des Dolphin stehen wird.



Segas Zucht-Rollenspiel "Animaster" orientiert sich mit 200 wilden Tierchen am Game-Boy-Bestseller "Pokémon".



"Grandia 2" strotzt vor Spezialeffekten und erscheint Ende dieses Jahres exklusiv für den Dreamcast.



Segas Online-Power

Sega hatte den größten Stand und beeindruckte durch ein reichhaltiges Angebot an Online-Spielen. Bereits erschienene Titel wie "Virtua Striker 2" macht

Sega in speziellen

Network-Versionen online-taug-

lich, außerdem zeigte man weitere Internet-Spiele wie "Sega Tetris" und "Sega Golf". Mehr als 50 Mega-Drive- und PC-Engine-Klassiker werden ebenfalls in Segas 'Dream Library' integriert. "Sega Kara" ist ein Netzwerk-Karaoke-Service mit aktuellen Songs aus den japanischen Charts und einem nationalen Ranglistensystem. Noch in diesem Jahr soll außerdem das schnellst erwartete Internet-Rollenspiel "Phantasy Star Online" erscheinen (siehe Kasten). Bis zu einer Million Spieler fasst das Science-Fiction-



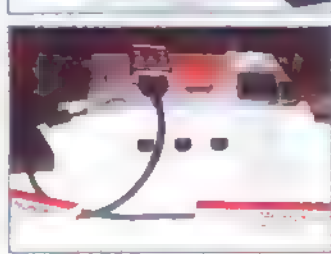
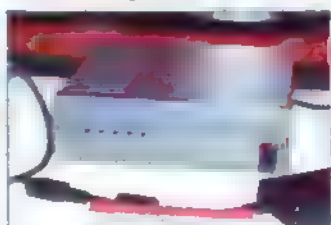
Das Online-Strategiespiel "10 Six" gibt's seit Ende '99 für PC und wird momentan auf Dreamcast portiert.

Universum **10 Six** und reiht sich als sogenanntes Mass-Multiplayer-Spiel in die Riege erfolgreicher PC-Pendants wie "Ultima Online" und "Evergrace" ein. In "10 Six" ist ein Planet in eine Million Blöcke unterteilt, die die jeweiligen

Besitzer mit Waffengewalt verteidigen. Um Euren Machtbereich zu vergrößern, blast Ihr zum Angriff oder verbündet Euch mit anderen Spielern.

Alle kommenden Onlinespiele unterstützen Segas Dreamcast-Digitalkamera **Dreameye**, die im Juni in Japan in den Handel geht. Damit könnt Ihr Euren Spielpartner in einem kleinen Fenster während des laufenden Spiels sehen und Euch mit ihm unterhalten. Möglich macht dies ein ultraschnelles Kabelmodem, das zeitgleich mit dem Dreameye erscheinen soll. Zu diesem Zweck kooperiert Sega mit 30 Kabelmodem-Fir-

men in Japan. Über eine spezielle Software können japanische Dream-



DC-Zubehör: Handy-Adapter, ISDN-Modem, Swatch-Funksignalgeber, "Dreameye"-Digital-Kamera, MP3-fähiges VM mit 32 MB Kapazität.



Warum Tokio immer eine Reise wert ist



1) ...weil Hightech-Toiletten in japanischen Hotels neben Deodorizer, Anal-dusche und Spülautomatik sogar eine beheizbare Klobrille bieten!

2) ...weil das Videospieler-Paradies Akihabara nunmal nicht in Bad Salzflut liegt!



3) ...weil auf der Tokyo Game Show die freundlichsten Messe-Hostessen anwesend sind.



4) ...weil im Gegensatz zu Deutschland Spielhallen Spaßhallen sind!

5) ...weil das Meilenkonto um Tausende Kilometer in die Höhe schnellt!



Rollen



Toll präsentiert: "Eternal Arcadia" erntet den Rollenspieler mit futuristischer Story, interessantem Kampfsystem und glänzender Optik.

cast-Fans auch bildtelefonieren – ankommende Anrufe meldet der Dreamcast während des laufenden Fernsehprogramms. Sogar Video- und Fotomails sind möglich. Neben einem Kabelmodem bietet Sega Anschlussmöglichkeiten an ISDN-Netz oder Mobiltelefon. Ein spezieller Internet-Phone-Service erlaubt kostengünstige Ferngespräche übers Internet. Auch Homebanking wird in Kürze über den Dreamcast-Browser möglich sein – wer braucht da noch einen PC?

Digitalkamera und Kabelmodem sind noch nicht alles von Segas Zubehörfront. Eine Weiterentwicklung der Dreamcast-Speicherkarte Visual Memory (VM) fasst nicht nur 32 MB Daten, sondern ist gleichzeitig ein vollwertiger MP3-Player. Ihr ladet MP3-Musikstücke aus dem Internet, speichert sie auf dem VM und hört sie Euch über Kopfhörer auf der Straße oder in der U-Bahn an. Eine Kooperation mit dem Schweizer Uhrenhersteller Swatch erlaubt sogar, Spieldaten auf Eurer Armbanduhr zu speichern. Über eine Funkverbindung wer-

den Spielstände oder VM-Minispiele auf eine Swatch-Uhr mit RFID-Technologie übertragen. RFID ist nicht neu – Ski-Begeisterte nutzen eine entsprechende Uhr schon seit längerem als digitalen Skipass in vielen Ski-Gebieten der Alpen.

Segas Vernetzungswahn macht schließlich auch bei den Spielhallen nicht halt. Über Fiberglas-optische Verbindungen liefern sich japanische Arcade-Gänger noch in diesem Jahr Renn- oder Kampfduelle mit Gleichgesinnten im ganzen Land. Ob und wann Segas ambitionierte Online- und Zubehör-Pläne auch in Europa umgesetzt werden, steht noch in den Sternen. Zumindest spielt Ihr auch hierzulande in Kürze mit dem witzigen Knobelspiel „Chu Chu Rocket“ online.

Trotzdem hinken wir den Japanern in Sachen Internet anderthalb Jahre hinterher. Kommen wir zu den Nicht-Internet-tauglichen Spielen – die gab's auf dem monströsen Sega-Stand ebenfalls reichlich. Am besten gefiel uns **Jet Set Radio**, das auf den famosen „Crazy Taxi“-



Die rasante Action im "Crazy Taxi"-inspirierten "Jet Set Radio" wird vom titelgebenden Piratensender untermalt.

PHANTASY STAR ONLINE Spiel der Messe

An einer zehn Meter langen Wand des TGS-Standes präsentierte Sega das nach „Shenmue“ meist gehypte Dreamcast-Spiel – „Phantasy Star Online“. Und wer die selbstlaufende Demo der Team-Sonic-Entwicklung gesehen hat, dürfte vor Vorfreude platzen. Wunderschöne Landschaften sowie atemberaubend animierte Charaktere und Monster machen das Online-Rollenspiel zum Augenschmaus. Selbst wenn sich jedes der vier Partymitglieder im effektvollen Kampf befindet, kommt die Optik nie ins Stocken. Die Demo wurde simultan auf vier Bildschirmen gezeigt, jeweils aus der Sichtweise eines anderen Charakters. Wenn ein Partymitglied etwas sagt, erscheint über seinem Kopf eine Sprechblase. Da vorgegebene Sätze simultan übersetzt werden, können japanische und englischsprachige Spieler problemlos miteinander abenteuerern. Die Kämpfe laufen natürlich in Echtzeit ab, alle Helden setzen Waffen und Zaubersprüche parallel ein. Interessant: Stirbt ein Mitglied Eurer Party, müssen die anderen drei bestimmte Aufgaben erfüllen, um den Toten wieder zum Leben zu erwecken. Tun sie das nicht, sind alle Waffen und Schätze des Opfers verloren. „Phantasy Star Online“ ist Segas beeindruckende Antwort auf „Final Fantasy 11“ (Playstation 2) und dürfte den japanischen Dreamcast-Verkauf Ende diesen Jahres deutlich ankurbeln. Eine europäische Version ist für 2001 geplant.

Höchste Geheimhaltung: Da Sega noch keine Bilder...

... von "Phantasy Star Online" her ausgedrückt, müssen wir uns mit massigen Fotos begnügen.

Mit Spielpartnern aus der ganzen Welt kämpft Ihr Euch durch traumhaft schöne Landschaften

Grafikroutinen basiert. Mit Inline-Skates heizt Ihr durch das Tokio der Zukunft, springt über Autos, saust Feuertruppen nach oben und hinterlasst überall Eure Graffiti. Beim Markieren Eures Reviers kommen Euch verfeindete Gangs in die Quere. Skater und Umgebung sind im Manga-Stil gehalten; da Ihr deutlich langsamer als im Taxi-Vorbild unterwegs seid, bekommt Ihr vom lebendigen Treiben auf den Strassen mehr mit.

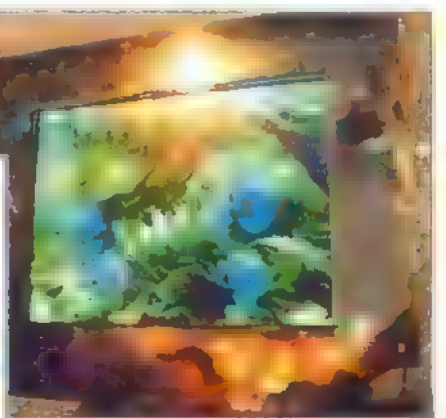
Sega präsentierte außerdem die Heimumsetzung von ihrem (Zitat Presseinfo) „Super Duper Party-ing and Dancing Maracas Game“ **Samba de Amigo**. Die Rassel-Controller sind etwas leichter als am Automaten, dem Bewegungsspaß bei Songs wie „Macarena“, „La Bamba“ und „Livin' la vida loca“ tut dies aber keinen Abbruch. „Pandemonium“-like präsent-



Segas 3D-Rollenspiel "Rent a Hero" wirkt unspektakulär, befindet sich allerdings im frühen Entwicklungsstadium.



Kommt im Herbst samt Rassel-Controller auch nach Deutschland: "Samba de Amigo".

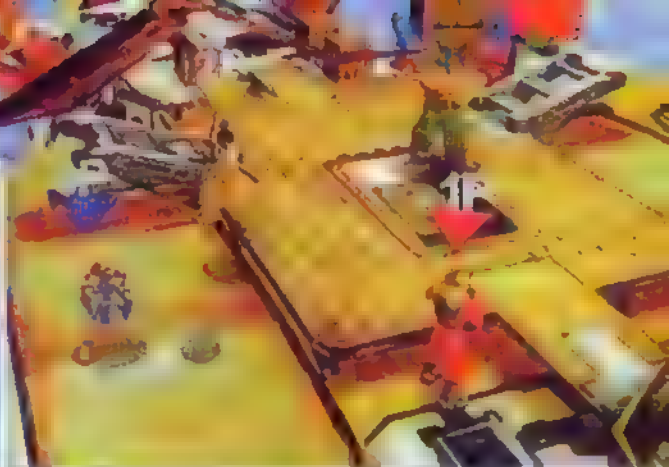


Technologiestudie: An Segas virtuellem Aquarium "Fish Life" dürft Ihr dank Touchscreen sogar anklopfen!

tiert sich **Napple Tale - Arsia in Daydream**. In dem ulkigen 3D-Jump'n'Run müsst Ihr an vielen Wänden oder Abgründen Eure Hüpfburg einsetzen. Rollenspiel-Fans kommen bei drei weiteren Sega-Titeln auf ihre Kosten: **Grandia 2**, der Nachfolger des 32-Bit-Klassikers, hinterließ mit 'erwachsenerer' Story, polygonreichen Charakteren, riesigen Gegnern und jeder Menge Spezialeffekten einen hervorragenden Eindruck. Ebenfalls sehenswert: **Eternal Arcadia** von den "Phantasy Star"-Machern – schaut Euch die Bilder auf der vorigen Seite an!



Wie "Fantavision" erheitert "TVDJ" aber mehr durch sein neuartiges Spielprinzip denn durch Grafik der neuen 128-Bit-Generation. Dass die gezeigten vier Spiele nicht alles sind, was Sony aktuell in der Mache hat, scheint klar. Weshalb der Elektronikriese in heimischen Gefilden allerdings mit Spannung erwartete Titel wie "Gran Turismo 2000" unter Verschluss hält, ist unverständlich.



Bei "Power Stone 2" kämpfen nun vier Spieler. Freut Euch auf den Import-Test in der nächsten MAN!AC.

Japanische PS2-Käufer, die sich auf der TGS über das Sony-Angebot der nächsten Monate informieren wollten, zogen mit langen Gesichtern wieder von dannen – da hätte sich Sony den Messeauftritt gleich schenken können.

Sonys Sparkurs

Macht Sonys Spiele-Entwicklung gerade Urlaub? Nur ganze vier Titel flimmerten über die TV-Geräte mit dem Sony-Logo: Die beiden PS2-Starttitel **I.O. Remix+** und **Fantavision**

kennt Ihr bereits aus der letzten MAN!AC und das Playstation-Hüpfspiel **Spyro 2** gibt's bei uns schon seit einem halben Jahr. Einzig **TVDJ**, ein kruder Mix aus Musik, Knocherei und selbstablaufendem Comic könnte man mit viel gutem Willen als 'neu' bezeichnen – "TVDJ" wurde bereits auf dem Playstation Festival 2000 Mitte Februar präsentiert.



SCHÖNHEITS-WETTBEWERB

Welchen Frauen-Geschmack haben MAN!AC-Leser?

Schreibt uns, welche der fünf TGS-Hostessen Euch am besten gefällt! (Email an ts@maniac-online.de, Ergebnis in der nächsten MAN!AC)



Square, Konami & Co.

"Drum Mania 2nd Mix" (PS2), „Guitar Freaks 3rd Mix" (PS), „Pop'n' Music 4" (DC) – Konamis Mes-

seauftritt stand mal wieder im Zeichen der Musikspiele. Passend dazu heizten auf der ständigen Bühne japanische Bands den Massen ein. Wir konnten uns mehr für das PS2-

Lineup des Traditionsherstellers erwärmen: **The Day of Walpurgis** wurde uns als ein "Silent Hill ohne Action" angepriesen. Spannende Story, Gänsehaut-Atmosphäre und gelegentliche Zeitreisen sollen das in einer deutschen

Stadt spielende Adventure an die Spitze der Verkaufscharts befördern. In **Z.O.E.** steht die Action klar im Vordergrund: Als fliegender Mech lasst Ihr Eure Waffen sprechen und erfreut Euch an effektvollen Explosionen. Das Rollenspiel **Reiseliad** (Japaner stehen auf deutsche Spieletitel) sieht ganz nett aus, setzt spielerisch aber keine Maßstäbe (Zitat Konami: „Wir wollten unbedingt zum PS2-Start ein Rollenspiel fertig haben."). Nur als PC-Version wurde der Microsoft-Bestseller **"Age of Empires 2"** gezeigt – Konami

arbeitet gerade an einer Umsetzung für den Dreamcast.

Squares TGS-Auftritt enttäuschte ähnlich wie der von Sony. „Final Fantasy 9" und „The Bouncer" waren einmal mehr nur als Video zu sehen, PS2-Titel wie „Type-S" kennt Ihr bereits. „Pokémon Snap" für Spanner hatte Atlus zu bieten: In **Primal Image** knippst Ihr vier posierende Computer-Schönheiten. Drückt Ihr ab, wenn Anna oder

Non gerade in die Kamera lächeln, gibt's 99 Punkte – dreht sie Euch gerade den Rücken zu, ergattert Ihr weniger. Für



Langsam wird's abstrus: In "Maestromusic" (PS) dirigiert Ihr ein virtuelles Orchester.



Das interessanteste an Ascii's "Surfroid" (PS2) ist der mitgelieferte Pad-Aufsatz



Kleider machen Bräute: Die "Primal Image"-Models dürft Ihr sogar selbst anziehen.





Immer noch tunnelreich präsentiert sich die japanische Metropole in Genkis "Tokyo Highway Challenge 2" (DC)



Die letzte Drachensuche auf der 'alten' Playstation: "Dragon Quest 7".



Trotz VIP-Brille sofort als Zombie enttarnt: Capcoms "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami.



Konami setzt auf die PS2: Oben "Day of Walpurgis", rechts "Int. Track & Field".

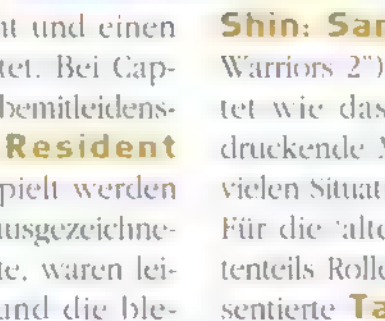


Konamis "Z.O.E." war einer der wenigen beeindruckenden PS2-Titel. Produziert wird der Action-Knaller von Hideo Kojima ("Metal Gear Solid").



druckte, geht auf der ersten Tokyo Game Show des neuen Jahrtausends der Dreamcast als eindeutiger Sieger hervor. Mal schauen, wie es auf der E3 aussieht – in der nächsten MANIAC lest Ihr unseren ausführlichen Messebericht! ts

den Dreamcast präsentierte Genki **Tokyo Highway Challenge 2**, das nun etwas detailreicher aussieht und einen spaßigen Duell-Modus bietet. Bei Capcom wurden die ansonsten bemitleidenswerten N64-Fans fündig. **Resident Evil Zero** konnte angespielt werden und machte optisch einen ausgezeichneten Eindruck. Was uns störte, waren leidge Türanimationen (!) und die blechern wirkende Sprachausgabe. Ein weiteres Sequel ist **Power Stone 2** (DC). Grafische Unterschiede zum Vorgänger sind kaum auszumachen, dafür dürfen jetzt vier Kämpfer gleichzeitig ran! Das mit Spannung erwartete Action-Adventure „Onimusha: Demon Warrior“ (PS2) wurde wiederum nur als Video gezeigt. Ascii hatte das unspektakuläre **Surfroid** für die neue Sony-Konsole am Stand, das mit einem witzigen Analogstick-Aufsatz für die PS2 geliefert wird (siehe Bild). Imagineer zeigte gleich fünf Titel für die Playstation 2, allerdings



An den wunderhübschen "Wild Wild Racing"-Buggies erkennt Ihr fast jedes Schraubchen (PS2)

allesamt nur als Video. Das flotte Offroad-Rennspiel **Wild Wild Racing** gefiel uns am besten. Im Stile von „Kessen“, nur dieses mal als Echtzeit-Action, präsentiert sich Koeis **Shin: Sangoku Musou** ("Dynasty Warriors 2"). Das Schwert-Gemetzel bietet wie das Strategie-Original beeindruckende Massenschlachten, ruckelt in vielen Situationen aber furchtlich. Für die 'alte' Playstation wurden größtenteils Rollenspiele gezeigt. Namco präsentierte **Tales of Eternia**. Capcom hatte **Breath of Fire 4** am Stand und Enix lud zu **Dragon Quest 7**. Über die spielerische Qualität können wir wegen unverständlicher Menüs keine Aussage treffen, optisch sind alle drei RPGs ganz ansprechend. Namco hatte mit **Mr. Driller** zudem ein witziges Knobelspiel im "Boulder Dash"-Stil zu bieten, das auch für den Dreamcast erscheint. Ansonsten war, mit Ausnahme der erwähnten Musikfortsetzungen von Konami, nicht viel Spektakuläres für Sonys 32-Bit-Maschine zu sehen. Da uns leider auch das gesamte PS2-Angebot wenig beein-



Und täglich grüßt das Murmeltier: In "Reiselied" wiederholen sich alle fünf Tage die Ereignisse – lernt aus Euren Fehlern (Konami, Playstation 2).

E3-Neuheiten

DREAMCAST			
AGE OF EMPIRES 2	Sega	Online-Strategie	4. Quartal
ANIMASTER	Konami	Strategie	3. Quartal
DANCE DANCE REV. 2ND MIX	Sega	Rollenspiel	2. Quartal
ETERNAL ARCADIA	Konami	Lanzspiel	2. Quartal
GRANDIA 2	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
JET SET RADIO	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
MR. DRILLER	Sega	Rennspiel	3. Quartal
NAPPLE TALE	Namco	Knobelspiel	2. Quartal
PHANTASY STAR ONLINE	Sega	Jump'n'Run	3. Quartal
POWER STONE 2	Sega	Online-Rollenspiel	3. Quartal
RENT A HERO	Capcom	Beat'em-Up	2. Quartal
SAMBA DE AMIGO	Sega	Rollenspiel	3. Quartal
SEGA GOLF NETWORK	Sega	Musikspiel	2. Quartal
SEGA TETRIS NETWORK	Sega	Golf	3. Quartal
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	Sega	Denkspiel	3. Quartal
VIRTUA STRIKER 2 NETWORK	Genki	Rennspiel	2. Quartal
BEATMANIA APP. GOTTAMIX	Sega	Fußball	3. Quartal
PLAYSTATION			
BISHIRASHI SUPESHARU 3	Konami	Musikspiel	2. Quartal
BLADE ARIS	Konami	Minispiele	3. Quartal
BREATH OF FIRE 4	Enix	Action	3. Quartal
COSMO WARRIOR ZERO	Capcom	Rollenspiel	2. Quartal
DANCE DANCE REV. 3RD MIX	Taito	Action	3. Quartal
ETERNAL PUNISHMENT	Konami	Lanzspiel	2. Quartal
FINAL FANTASY 9	Atlls	Rollenspiel	3. Quartal
JET DE GO!	Square	Rollenspiel	3. Quartal
MR. DRILLER	Taito	Flugsimulator	3. Quartal
RAYCRISIS	Namco	Knobelspiel	2. Quartal
RC DE GO!	Taito	Actionspiel	2. Quartal
TALES OF ETHERIA	Taito	Rennspiel	3. Quartal
THE MAESTRO MUSIC	Namco	Rollenspiel	4. Quartal
PLAYSTATION 2			
AMERICAN ARCADE	Konami	Dirigentspiel	3. Quartal
ANIERIKU TOROWA	Astro	Kneipensport	3. Quartal
AQUAQUA	Koei	Adventure	3. Quartal
CHORO-Q HQ	Imagineer	Puzzlespiel	3. Quartal
MIGHT & MAGIC	Takara	Rennspiel	3. Quartal
ONE/FOURTH	Imagineer	Rollenspiel	4. Quartal
RAILY HARD	From	Rollenspiel	4. Quartal
REISELIED	Atlls	Fotoshooting	2. Quartal
SKY SURFER	Imagineer	Rennspiel	4. Quartal
SURFROID	Konami	Rollenspiel	2. Quartal
THE DAY OF WALPURGIS	Koei	Actionspiel	2. Quartal
TYPHOON	Idea Factory	Skysurfen	2. Quartal
WILD WILD RACING	Ascii	Wellenreiten	3. Quartal
ZONE OF ENDERS	Konami	Adventure	3. Quartal
NINTENDO 64			
REISELIED	Imagineer	Simulation	2001
WILD WILD RACING	Imagineer	Rennspiel	3. Quartal
ZONE OF ENDERS	Konami	Action	3. Quartal
NINTENDO 64			
REISELIED	Konami	Sport	3. Quartal
WILD WILD RACING	Konami	Baseball	2. Quartal
ZONE OF ENDERS	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal

Vermisst



~ Melvin, der Steamer-Dreamer.

~ Kennzeichen: Spitze Ohren, schwarzer Zopf, roter Umhang mit Dreamer-ornamenten.

~ Verschwand, nachdem die Monster Steamertown überfallen haben.

~ Wollte zu den Steamern gehen, um beim Wiederaufbau von Steamertown zu helfen.

~ Er wurde zuletzt am Ausgangsort der Monsterüberfälle gesehen.

~ Wer weiß, wo er sich jetzt aufhält?

Gez. Hoher Rat der Dreamer

Dreamertown
Hoher Rat

Im Vertrieb von:



www.de.infogrames.com

TECHNOMAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

BAD!



ZUBEHÖRFÜHRER 2000

Mehr Spaß auf allen Konsolen

Wissen zum Sammeln

SYSTEM AUSGABE	
Playstation	2/2000
Nintendo 64	3/2000
Dreamcast	4/2000
Universal-Zubehör	6/2000



Konsolen-Regal

MANIAC-EMPFEHLUNG: Home Arcade System

HERSTELLER: Blaze

ZIRKA-PREIS: 200 Mark

FAZIT: Das modulare Regal bietet Platz für Fernseher, Lenkrad, Konsole und mehrere Spiele. Der Aufbau ist kinderleicht und ohne Werkzeug in wenigen Minuten zu bewerkstelligen. Artgerechter könnt Ihr Euer Konsolen-Equipment nicht verstauen!



Fachliteratur

MANIAC-EMPFEHLUNG: MANIAC-Sammlung

HERSTELLER: Cybermedia

ZIRKA-PREIS: 6 Mark je Ausgabe

FAZIT: Nur ein kritisches Multiformat-Magazin bewahrt Euch vor ärgerlichen Fehlkäufen und vergleicht systemübergreifend. Mit einer (möglichst vollständigen) MANIAC-Sammlung seid Ihr immer bestens informiert und behaltet den Spaß an Eurem Hobby!

Neben systemspezifischem Equipment gibt's auch Universal-Zubehör, das Videospieler unbedingt haben sollten!



Game Planet bringt mit dem „Rock'n'Ride“-Hydraulikstuhl Arcade-Feeling nach Hause. Eure Joypad-Kommandos werden an die Hydrauliksteuerung weitergegeben, ein Kompressormotor setzt den Stuhl verzögerungsfrei in Bewegung. So legt Ihr Euch beispielsweise in „Star Wars Episode 1: Racer“ (N64) gleichzeitig mit Anakin Skywalker in die Kurve, beim Aufladen des Turbos drückt es die Spitze des Podracers bzw. die Sitzschale des „Rock'n'Ride“ nach vorn. Bei Flugsimulationen wie „Eagle One Harrier Attack“ sind die Bewegungen gemächlicher, das Spielerlebnis aber nicht weniger intensiv: Ihr überlegt es Euch zweimal, ob Ihr durch die „Steil-Steigflug-Sinkflug“-Taktik einem verfolgenden Jet entweichen wollt.

Der „Rock'n'Ride“ wird montagefertig geliefert, für den Aufbau müsst Ihr ein bis zwei Stunden einplanen. Leider verschweigt die deutschsprachige Anleitung wichtige

Details, so dass sich nur handwerklich begabte Menschen an die Montage wagen sollten. Standardmäßig bietet der „Rock'n'Ride“ einen PC-Anschluss, lässt sich aber über einen Adapter auch mit beiden Playstations und N64 verbinden. Der „Rock'n'Ride“ ist ein cooles Teil, empfiehlt sich bei einem Preis von 2.000 Mark aber nur für „wahre MANIACs“, die schon jedes erdenkliche Videospiel-Zubehör besitzen und nun auf der Suche nach dem ultimativen Spielhallen-Erlebnis für die eigenen vier Wände sind. Zum Angeben gegenüber Freunden taugt das Luxus-Utensil natürlich auch. Allerdings solltet Ihr halbwegs schwindelfrei sein – bei Testpilot Thomas machte sich nach einer Stunde „XG 2“ schon mal ein mittelschweres Magengrimmen bemerkbar. Karussell-geprüfte Interessenten am „Rock'n'Ride“ wenden sich an den Spicespezialisten Game Planet, Tel. 0271 8909880.

SPIELHALLEN-SPASS IM WOHNZIMMER: Angeschlossen an Playstation oder N64, schüttelt Euch der Rock'n'Ride bei schnellen Lenkbewegungen kräftig durch.



Scart-Umschaltbox

MANIAC-EMPFEHLUNG: diverse

HERSTELLER: diverse

ZIRKA-PREIS: zw. 30 und 100 Mark

FAZIT: Sind die Scart-Buchsen Eures Fernsehers durch Videorekorder, DVD-Player oder d-box belegt, schafft eine Scart-Umschaltbox Abhilfe. An drei bis sechs Anschlüssen, je nach Ausführung, finden all Eure Konsolen Platz. Wichtig: Kauft eine RGB-taugliche Umschaltbox.

Stepdown-Converter

MANIAC-EMPFEHLUNG: diverse

HERSTELLER: diverse

ZIRKA-PREIS: zw. 20 und 150 Mark

FAZIT: Japanische und US-Konsolen könnt Ihr nur über einen Step-Down-Converter am deutschen Stromnetz betreiben. Achtung: Für die Playstation 2 braucht Ihr ein hochwertiges Gerät mit mindestens 100 Watt Leistung!



KPM STAR
DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION
MAGAZIN
AUSGABE 5/2000
10 von 10

World of PlayStation
HIT
PLAYSTATION
AUSGABE 5/2000
91%

BEST BUYS
PLAY THE
PLAYSTATION
AUSGABE 1/2000
9 von 10

NU-SCENE
FUN
GENERATION
AUSGABE 5/2000
9 von 10

PLAYZONE
PLAYSTATION
ZONE
AUSGABE 5/2000
89%

MANIAC
AUSGABE 5/2000
85%

PLAY FUN MAGAZIN
PLAYTIP
PLAYSTATION
DAS
FUN MAGAZIN
AUSGABE 5/2000
87%

TÖDLICHE SPIONAGE IN EINER GEFANGENEN WELT...

SYPHON FILTER 2

DM 89.95
PORTOFREI*

ERHÄLTICH ÜBER UNSERE
SYPHON/FILTER 2 BESTELLHOTLINE:

0931 35 45 245

ODER
BEI:

dynatex
BRÜCKSTR. 42-44
IM BRÜCKCENTER
44135 DORTMUND

Theo KRAUZ GAMES
KLOUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

BEI ANGELEGEBENE
FRAGE BEINHALTET DIE
LIEFERUNG FREI HAUS
BEI BESTELLUNG ÜBER
EINE DER ANGELEGEBENE
BESTELLHOTLINES
DIESES ANGEBOT GILT
NICHT AUßERLAND

In autorisierten
JOYSOFT POINTs
in Ihrer Nähe

0221 94 86 10 50 **Joysoft**

DOWNTOWN bei Bucher-Walmer
49080 Aue Schneidbergstr. 19 03771/72 13 13

HIGHSCORE !
49366 Bräunshagen-Bem.-Smolt-Str. 42 0471/4 19 29 39

MULTI MEDIA WORLD
49532 Springe Burgstr. 13 05041/97 00 77

GAMESHOP
49590 Giesee Katharinenweg 21 0641/79 17 94

DNE JOY & GAME
48364 Schöningen Markt 7 05352/90 98 67

JOYPOINT DÜSSELDORF
40201 Düsseldorf Am Rheinbrunn 24 0211/36 44 45

COMPUTERSPIELE & MEHR
40109 M. Gindrich Eickelstr. 14 02161/18 30 93

COMMACTION
40460 Neuss Klorstein Str. 15 02131/77 57 51

GAMESHOP
40103 Gievenbruch Ostwall 12 02181/23 13 23

WOLLYWORLD
40107 Essen Viefelstr. 17 0201/2 43 72 95

PLAYER ONE
40509 Krefeld-Holz-Kampener Str. 22 02151/518 90 94

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
40109 Köln Mathiasstr. 24-26 0221/9 23 15 45

KPM COMPUTER FUN STORE City
40105 Köln Gelsenwasser Platz 0221/6 62 44 42

JOYSOFT POINT AACHEN
49072 Aachen Gladstr. 18 041/48 69 12

JOYBO
40107 Köln Wenden Str. 11 0220/65 97 26

SOFT PARADISE
43874 Siegen-Neuenstr. Horn-Frick Str. 1a 02641/206 58b

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
43127 Siegburg Kaiser Str. 54 02241/6 80 45

JOYSOFT POINT KOBLENZ
43066 Koblenz Siegenstr. 33-41 0261/30 96 34

JOYSOFT POINT SIEGEN
43109 Siegen Liebenberg 35 0271/2 21 20

JOYSOFT POINT LÜDERSCHEID
43087 Lüdenscheid Kappeler Str. 10 02351/99 07 77

JOYSOFT POINT FRANKFURT
60431 Frankfurt Fehringer 67 069/91 35 83 77

SOUNDCHECK
60431 Offenbach Kaiserstr. 31 069/88 42 99

JOYSOFT POINT RAMSTEIN **NEU**
66111 Ramstein Messenbacher Str. 8 06371/54 95 95

MYSTIC GAMES
66455 Albstadt J. Maurer Str. 7 07431/93 30 30

TECHNO LAND AUDIO VIDEO GAMES
66133 Dillingen Simeyer Str. 56 0753/82 99 0

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
67833 Lebach Bressenstr. 37 07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
67812 Emmendingen Elisenstr. 61 07641/5 80 41 61

A & I COMPUTER GmbH
69518 Haderheim Wilhelmstr. 23 07321/98 25 10

SOFTPRICE WERTHEIM
97673 Wertheim Lindendr. 14 09341/91 23 15

0931-3545222 ODER 0180-521844



HAND-HELD

Wonderborg Die Bandai-Roboter kommen

Game-Boy-Beats:
Nach zwei „Beatmania“-Versionen ist in Japan auch Konamis Musikspiel „Pop’n’Music“ für den Game Boy Color erschienen. In „Pop’n’Music GB“ stellt Ihr Euch zehn Musikern zum Soundduell, wie in „Beatmania GB“ dürft Ihr dabei die Tastenbelegung von fünf auf drei Knöpfe vereinfachen.



Bandais Wonderswan läutet eine neue Generation elektronischer Haustiere ein: Nach dem Tamagotchi (in seinen Kampf-, Liebes- und Engelvarianten) präsentierte der Spielzeughersteller auf der Tokyo Game Show sein geballtes Know-How aus Elektronikentwicklung und künstlicher Intelligenz. Der „Wonderborg“ (MANAC 12-99) ist ein mechanisches Haustier (ca. 10 cm lang), das via Wonderswan-Handheld, Licht- und Soundsignalen mit seinem Besitzer kommuniziert. Allein daheim, erforscht das Tierchen seine Umgebung, krabbelt über den Fußboden und schaut in jeden zugänglichen Winkel. Seine Umwelt ertastet der Borg mit seinen Fühlern sowie dem eingebauten Lichtsensor zwischen den

Augen. Damit erkennt der Borg nicht nur Hindernisse und Abgründe, sondern findet auch den Weg vom hintersten Platz unterm Sofa wieder zurück in die freie Wildbahn. Wie ein Insekt interessiert sich der Borg besonders für Licht: Legt Ihr eine Lampe auf den Boden, krabbelt er sofort in deren Richtung und genießt den vermeintlichen Sonnenschein mit blinkenden Augen und behaglichem Surren. Rollt Ihr eine Kugel gegen seine Schnauze, stößt er einen erschreckten Schrei aus. Auch für Verwundung ist eine putzige Tonfolge programmiert – der Wonderswan ist also zum normalen Spiel mit dem Borg nicht nötig. Die Interaktion klappt prima: Beim ersten Kontakt spielt Ihr sofort mit seinen Fühlern. Durch die Kombination aus Licht- und Tastsensoren erkennt Euch der Borg als Lebewesen und reagiert mit freundlichem Scharren oder aggressiven Remplern.



Zwischen den Fühlern besitzt der Wonderborg einen Lichtsensor – der schwarze Punkt in der Mitte.

Statt den Borg wie ein Tamagotchi virtuell zu füttern, erteilt Ihr ihm per Wonderswan und Robotworks-Menü Verhaltenweisen und Aufgaben. So könnt Ihr ihn zum niederträchtigen Kampfkrabbler oder zutraulichem Schmusekäfer erziehen. Mit dem Wonderswan in der Hand erkennt Euch das Tier stets als Herrchen und findet problemlos den Weg zu Euch. Auf andere Wonderswan-Besitzer mit Wonderborg reagiert Euer Schützling mit einer Mischung aus erteilten Befehlen und Eigensinn (z.B. Schüchternheit). So spielen Eure Käfer Wettlauf, unterhalten sich oder gehen mit wüsten Remplern aufeinander los. Neben den sechs Krabbelbeinen könnt Ihr den Borg auch mit Gummirädern ausstatten, um ihm das Erforschen von Rasen und flauschigem Teppich zu erleichtern.

Der Wonderborg erscheint in Japan für umgerechnet rund 250 Mark im August. Ende des Jahres folgt eine Katzenversion (etwa 1.000 Mark). oe

POCKET NEWS

ANGELN FÜR ANFANGER: Nach einigen kostspieligen Angel-Handhelds mit Kurbel veröffentlicht Bandai eine Billigversion mit dem Namen „Bass & Float Fishing“ (rechts). Das LC-Handheld mit eingebautem Rumble-Motor kostet in Japan unter zehn Mark. Statt einem See-Querschnitt blickt Ihr auf eine Wasserfläche und reagiert auf energisches Ziehen am Köder. Erst wenn Ihr den Brocken via Knopfdruck an Land gezogen habt, erkennt Ihr sein Gewicht. Für Tragekomfort sorgt eine mitgelieferte Handgelenkschlaufe. Erhältlich ist das Handheld nur über den Importhandel.



Animierte Kämpfe: „Star Ocean Blue Sphere“ prätzt mit spektakulärer Grafik.

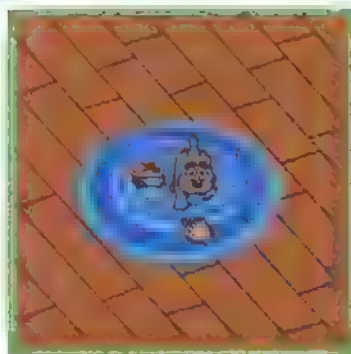
MOBILES ABENTEUER: Nach „Dragon Quest Monsters“ setzt Enix eine weitere Rollenspielserie für den Game Boy Color um. „Star Ocean Blue Sphere“ erscheint im Sommer in Japan und orientiert sich an den Fantasy- und Science-Fiction-Elementen der Playstation-Version. Als futuristischer Raumgleiterpilot stürzt Ihr auf einem mittelalterlichen Planeten ab und entdeckt dort technische Artefakte einer untergegangenen Zivilisation. Für Rätseleinlagen sorgen dabei mächtige Labyrinth mit mehreren Ebenen.



Auf dem Wonderswan erteilt Ihr Eurem Borg Befehle und legt Verhaltensweisen für den Kontakt mit anderen Lebensformen und in freier Wildbahn fest

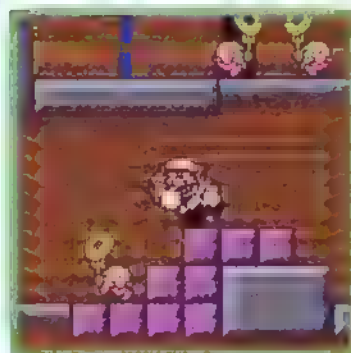


Catz/Dogz



EINSAME PC-BESITZER pflegen ihre knuddligen virtuellen Hunde und Katzen bereits in der dritten Generation, auf dem Game Boy Color ziehen die putzigen Fellknäuel erstmals ein. Zu Beginn adoptiert Ihr im Tierhandel ein Jungtier Eurer Wahl und bestimmt Farbe sowie Namen. Daheim angekommen, haltet Ihr es bei Laune und sorgt für sein Wohlergehen: Pünktliches Füttern ist ebenso angesagt wie die Gabe von Streicheleinheiten und Spielzeugen wie Gummimaus oder Kauknochen. Aktive Züchter tauschen ihre Schützlinge mit anderen Spielern oder sammeln auf diesem Wege neue Gegenstände. So witzig die Grundidee auch ist, leider wird "Catz" bzw. "Dogz" schnell monoton: Auf dem kleinen Bildschirm kommen die Aktionen Eures Schützlings einfach nicht sehr spannend rüber.

Wario Land 3



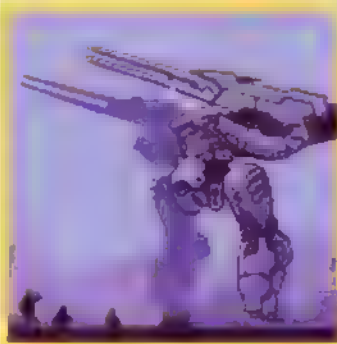
BACK TO THE ROOTS: War der Vorgänger zwar unterhaltsam, aber linear und ohne Langzeitmotivation, besinnt sich Nintendo bei "Wario Land 3" auf alte Tugenden. Schon die reaktivierte Oberwelt zeigt die gesteigerte Bewegungsfreiheit unseres dicklichen Helden. Viele Türen bleiben anfangs verschlossen und lassen sich nur mit Extras späterer Levels öffnen. Auch lernt Ihr Bewegungen erst im Laufe Eures Abenteuers bzw. werdet von Euren Gegnern 'verzaubert'. Die Steuerung ist gewohnt unkompliziert, optisch gefällt „Wario Land 3“ mit superbunten Levels und cartoonmäßigen Zwischensequenzen. Auch bei der Musikantermalung hat sich Nintendo selbst übertroffen, die Stücke gehen Euch tagelang nicht aus dem Kopf. Ein nahezu perfektes Jump'n'Run und somit der 'Co-Mini des Monats'!



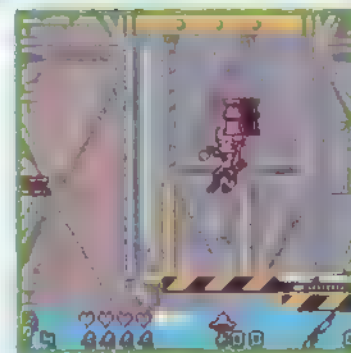
Metal Gear Solid



SPIONAGETHRILLER: In der Draufsicht steuert Ihr Euren Pixel-Snake durch 13 Level und habt auf dem Radar im rechten oberen Eck die Guerilla-Wachen im Auge. Bevor Ihr eine Waffe findet, sind die Fäuste Eure einzige Verteidigung. Lasst Euch also besser nicht erwischen, sonst rücken gleich mehrere Soldaten auf einmal an. Mit der Start-Taste legt Ihr Euch in Schleichposition, mit 'Select' gelangt Ihr ins Inventarmenü. Über 'Codec' seid Ihr u.a. mit Oberst Campbell und Sicherheitsexpertin Mei Ling in Kontakt, die Euch teilweise in mehrminütige Dialoge verwickeln. Dies ist der einzige kleine Kritikpunkt an einem ansonsten famosen Action-Thriller, der auch dank 180 VR-Missionen und Zweispieler-VR-Battle wochenlangen Spielspaß auf höchstem Niveau garantiert.



Spirou



IN BELGIEN sind die Abenteuer von Spirou und seinem Kumpel Fantasio aus der Feder von André Franquin ein Hit, bei uns kennen das Duo meist nur Comicfreaks. Davon lässt sich Ubi Soft nicht beirren und beschert uns dieses unterhaltsame Jump'n'Run: Auf der Suche nach einer durchgeknallten Möchtegern-Marylin rennt und springt Ihr durch zehn Welten mit witziger Aufmachung. Ein Abschnitt ist jeweils als eine riesige Comic-Seite entworfen, zwischen den einzelnen Räumen wechselt Ihr also von einer Zeichnung in die andere. Knifflige Passagen lassen dank genauer Steuerung wenig Frust aufkommen, während die fein animierte Grafik im Stil der Vorlage auf spätere Level neugierig macht: Keine Revolution, aber ein rundum unterhaltsames Hüpfspiel.

GAAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE

	Army Men	
Game Boy Color	3DO	70 Mark
Spielzeug-Krieg: Ballert Euch mit Winzfigur durch öde Landschaften. Mäßige Steuerung, fadles Spielprinzip.		
	Catz/Dogz	
Game Boy Color	TLC	je 60 Mark
Virtuelles Haustier: Pflegt und spielt mit Euren Katzen und Hunden. Grafisch nett, aber nur kurzzeitig interessant.		
	Dancing Furbby	
GB, GB Color	Tomy	Import
Hat man Töne? Skurrile Mischung aus "Beatmania"-Clone und Furbv-Studium. Für Kuriositätensammler unverzichtbar.		
	F1 World Grand Prix 2	
Game Boy Color	Video System	70 Mark
Rasen wie die Profis: Gutes Formel-1-Rennen mit feinem Szenariomodus und Stimmungsbonus dank Originalnamen.		
	Game & Watch Gallery 3	
GB, GB Color	Nintendo	60 Mark
Highscore-Fieber: Hochmotivierende Minispiel-Compilation aus den 80ern mit Neuauflagen und jeder Menge Secrets.		
	International Track & Field	
GB, GB Color	Konami	70 Mark
Muskelkater: Gut umgesetzter Pixel-Zehnkampf mit Fingerkrampfgarantie, aufgepeppt durch Story- und Linkmodus.		
	Jeremy McGrath Supercross 2000	
Game Boy Color	Acclaim	Import
Vollgas: Putziges Motorradrennen, das deutlich mehr Spaß macht als die misslungene 3D-Konsolenfassung.		
	Kinoreif	
Game Boy Color	Konami	70 Mark
Kinoreif: Fesselnde Agenten-Action mit dichter Story und superher Optik. Fast so spaßig wie auf der Playstation!		
	Muppets	
Game Boy Color	Take 2	60 Mark
Smörebröd: Mit Kermit und Tier hüpfst Ihr durch die Zeit und sammelt Eure Kollegen ein. Ordentliches Jump'n'Run.		
	Pong	
Game Boy Color	Hasbro	Import
Ballspiele: Habt Ihr die Eigenheiten der fünf Spielfelder einmal gesehen, kehrt gegen den Computer Langeweile ein.		
	Rampage 2	
Game Boy Color	Midway	70 DM
Zerstörungswahn: Zertrümmert Häuser und langweilt Euch dabei. Lieb- und motivationslose Fortsetzung.		
	Ready 2 Rumble Boxing	
Game Boy Color	Midway	70 Mark
Alte Bekannte: Afro Thunder & Co. machen auch in Klein eine gute Figur. Allerdings beschränkt Euch die Tastenarmut.		
	Humorvolles Hüpfen	
Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark
Humorvolles Hüpfen: Liebevoll aufgemachtes Comic-Jump'n'Run mit witziger Levelstruktur.		
	Swing	
Game Boy Color	Software 2000	70 Mark
Kugelei für graue Zellen: Trotz Winzoptik sehr gute Portierung des anspruchsvollen Playstation-Knoblers.		
	Wario Land 3	
Game Boy Color	Nintendo	Import
Abwechslungsreich: Super-unterhaltsames Hüpfabenteuer mit jeder Menge pfiffiger Ideen und toller Präsentation.		
	Wings of Fury	
GB, GB Color	TLC	70 Mark
Gestutzte Flügel: Zerbombt japanische Anlagen im Südpazifik. Konvertierung eines drögen C64-Horizontalscrollers.		



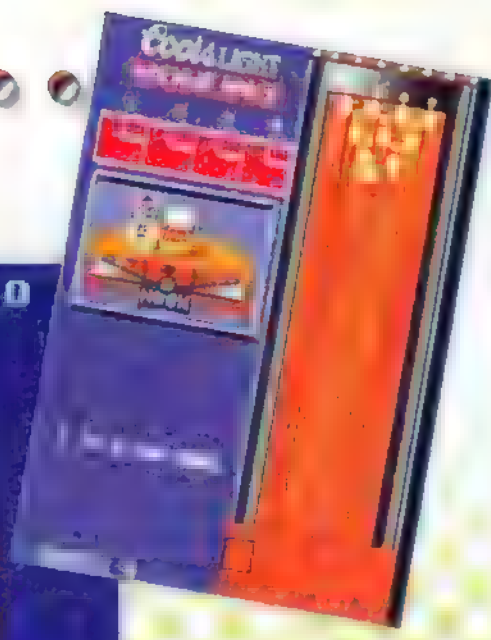
Bier her: Beim klassischen Spielautomaten "Tapper" wurden auch amerikanische Alkoholika ausgeschenkt. Für die Kleinen gab's eine Root-Beer-Version.

Für die einen ist es Kult, für die anderen willkommene Verbraucherinformation, wieder andere betrachten sie als penetrant und nervtötend: Werbung. Verkaufsfördernde Botschaften, die uns im besten Fall ein neues Produkt objektiv nahebringen, oft aber Halbwahrheiten verbreiten oder uns über

den Umweg Unterbewusstsein zum Konsum stimulieren bis manipulieren wollen. Doch ohne massenwirksames Trägermedium keine Werbung und ohne Werbung keine Massenmedien. Nur durch die Millionen aus den Werbeetat großer Unternehmen können RTL und Sat1, Tageszeitungen und Monatsmagazine längerfristig überleben. Eigentlich verwunderlich, dass bislang das Medium Spiel weitgehend



Soft-Drink Invaders: Eine unendliche Anzahl Leben machte das Coke-Raumschiff gegenüber der Konkurrenz unbezwingbar.



Der rote Punkt der Zitronenlimo Seven Up avancierte in zwei Jump'n'Runs zum 16-Bit-Videospielhelden

Kauf

Dauerberieselung durch Werbung: Was bei Fernsehen, Zeitung und Radio gang und gäbe ist, setzt sich in Videospielen nur langsam durch.

von Product Placement, Schleichwerbung und Sponsoring verschont blieb. Würde doch Altersstruktur und Geldbeutel des Spielepublikums hervorragend in das Zielgruppenschema der Konsumgüter-Industrie passen. Einzige Ausnahme in jüngster Zeit: Segas "Crazy Taxi", in dem man als Fahrziele Imbissketten wie 'Kentucky Fried Chicken' und 'Pizza Hut', aber auch Läden von 'Levi's' oder 'Tower Records' anfahren muss.



Konsolen-Promotion: In "Chase the Chuckwagon" wurde auf dem Atari VCS für Hundefutter geworben.

Vergangene Unbekümmertheit

In der freiesten Marktwirtschaft der Welt wurde das Thema Werbung in Spielen schon relativ früh und sorglos angegangen. Besonders die amerikanische Getränkeindustrie stellte zwischen dem digitalen Hobby und ihren



Für Segas "Hang-On" gab's keine Lizenzen der Zigarettenindustrie. Die Entwickler benutzten daher leicht abgewandelte Markennamen.

Produkten Zusammenhänge her, die bereits am Namen des Spiels sichtbar waren. So fand sich der Arcadeautomat "Capcom Bowling" auch als "Coors Light Bowling" in der Spielhalle und die klassische Schank-Simulation "Tapper" erschien in einer Budweiser-Fassung. Auf der Heimkonsole Intellivision von Matell wiederum machte ein papprotes Getränkepolver im Jump'n'Run "Kool-Aid Man" seine Aufwartung. Entwicklerveteran David Perry erhob gar den roten Punkt des Seven-Up-Logos in den Jump'n'Runs "Cool Spot" und "Cool Spot goes to Hollywood" (Mega Drive, SNES) zur Spielfigur. Die gewitzteste Infiltrierung der Konsolenwelt mit Soft Drinks war das nie offiziell veröffentlichte "Coke Wins", ein "Space Invaders"-Clone, bei dem statt Aliens die Buchstaben P E P S I abgeknallt werden mussten. Das von Atari für die VCS-Konsole entwickelte Spiel wurde Anfang der Achtziger bei einem Jahrestreffen der Coca Cola Company an Mitarbeiter verteilt. Beim wohl unpassendsten Produkt, für das je mit einem Spiel Werbung betrieben wurde, handelt es sich um das Duftwässerchen Polo.



Freche Werbung oder origineller Einfall? In "Crazy Taxi" findet Ihr jede Menge Filialen amerikanischer Fast-Food- und Kaufhausketten.

mich!



Doppelt gemoppelt: Bei der "Cool Boarders"-Reihe gibt's neben Bandenwerbung auch lizenziertes Sportgerät.



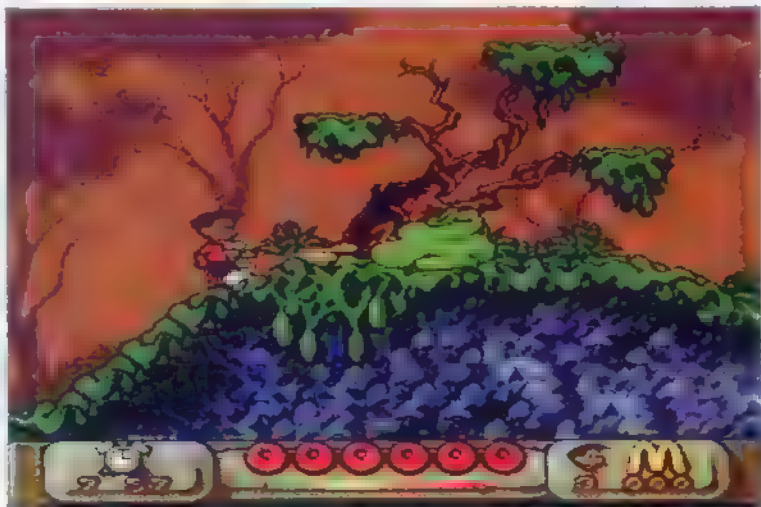
Der Authentizität wegen: In F1-Simulationen sorgen nicht nur originale Rennställe, sondern auch Werbepartner für TV-Flair.

Zum Firmenkonglomerat Warner Communications gehörte 1978 neben Atari auch die Nobelmarke Ralph Lauren. Zur Markteinführung des neuen Parfüms programmierte deshalb Atari ein gleichnamiges Spiel, das allerdings nur als Prototyp an das Warenhaus Bloomingdales in New York ausgeliefert wurde.



Keine Formel-1-Simulation, kein NHL-, NBA- oder Fußballtitel erscheint mehr, ohne dass die Namen dutzender Produkte auf Banden, Autos oder Trikots abgebildet wären. Der Grund dafür ist allerdings selten die Umtriebigkeit einer PR-Agentur: Aus Fernsehübertragungen kennt der Spieler nun mal Slogans und Symbole, durch das Fehlen der Werbeflächen würde das Produkt an Realismus und Authentizität einbüßen.

Die andere Gruppe lizenzierter Spiele sind Titel, deren Thematik sich von weltbekanntem Spielzeug ableitet. So dürft Ihr in EAs "Hot Wheels Turbo Racing" mit Matchbox-Autos herumdüsen, bei Hasbros "Action Man" in die Rolle des Macho-Plastikhelden schlüpfen oder mit dem gealterten Pink-Püppchen



David Perrys "Global Gladiators" (Mega Drive) stand ganz im Zeichen der goldenen Burger-Bögen

Eine Frage der Lizenz

Heute tauchen Werbebotschaften und Product Placement außer in kostenlosen PC-Spielchen wie Johnny Walkers "Moorhuhnjagd" fast nur in lizenzierten Sportspielen auf.



Mangel an Fantasie und Erfahrung

Klaus Wanjura, Werbetexter der weltweit aktiven Agentur Saatchi & Saatchi, über Werbung im Videospiel.

Wie sinnvoll ist Product Placement eigentlich?

KLAUS WANJURA: Ich denke, dass Jugendliche mit einem starken Markenbewusstsein durch Kontakte mit einer Marke beeinflussbar sind. Sie werden eine Sympathie zu einer Marke herstellen, wenn sie sie in einer positiven Umgebung erleben. Ein Spiel ist sicherlich eine positive Umgebung, bleibt aber zu fragen, was man in dieser Umgebung über die Marke erfährt. Der Name allein ist wahrscheinlich zu wenig. Um eine echte Sympathie aufzubauen, muss man sich schon mit der Marke identifizieren können. Nur, ist in einem Spiel überhaupt Platz, um die Marke als Persönlichkeit erkennbar zu machen?

Warum haben erst wenige Firmen das Videospiel als Werbefläche entdeckt?

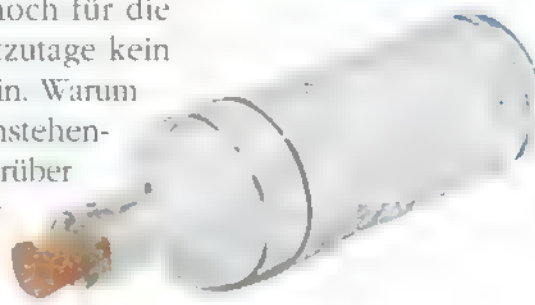
KLAUS WANJURA: Da gibt's viele Gründe: Mangelnde Fantasie in der Mediaplanung, die den Werbeetat auf die Medien verteilt, geringe Kenntnisse über die Möglichkeiten auf Seite der Agenturen und Kunden, mangelnder

Glauben an die Effektivität solcher Maßnahmen, Mangel an verwertbaren Erfahrungen mit diesem Medium, mangelnder Informationsstand über die Nutzungsgewohnheiten und Struktur der Spieler, Ungewissheit, wie gut ein Spiel ankommt. Man muss auch bedenken, dass mit dem eigenen Spiel gleichzeitig Konkurrenzprodukte auf den Markt kommen können, die einem die Schau stehlen und die Nachfrage schmälern. Ein Risiko, das man natürlich in der klassischen Werbung auch hat.

Wäre es für Dich vorstellbar, in Videospielen wirksam Werbung zu betreiben?

KLAUS WANJURA: An sich ja, aber nur den Namen irgendwo erscheinen zu lassen, wäre sehr wenig. Und für mehr müsste man bei der Erstellung des Spieles schon seinen Einfluss geltend machen, um dem Produkt eine Rolle im Spiel zu geben. Und das macht richtig Arbeit und verursacht Agenturkosten. Denkbar sind eventuell auch interne Konflikte zwischen Spieleautoren und Werbern über künstlerische Freiheit und Kommerz.

Barbie in "Race and Ride" die Pferde satteln. Dabei streichen viele Hersteller nicht nur Gelder für die Namensrechte ein, sondern freuen sich über einen höheren Bekanntheitsgrad ihrer Produkte. Besonders bei Simulationen von Trendsportarten wie Mountain Biking, Snow- oder Skateboarden ist die Grenze zwischen Werbung und Lizenz fließend. Ob "No Fear Downhill Mountain Biking" oder "Cool Boarders": In-Marken verleihen dem Bildschirmspaß einen trendigen Anstrich. Spiele machen die Marken auch beim gewöhnlichen Publikum populär. Werbung und Product Placement in Videospielen scheint dennoch für die Konsumgüterindustrie heutzutage kein allzu wichtiges Thema zu sein. Warum das so ist, lest Ihr in nebenstehendem Interview – ob man darüber traurig sein sollte, müsst Ihr selbst entscheiden. sf



USA: Gratis-Dreamcast für Online-Abo

Mit der bevorstehenden PS2-Veröffentlichung im Nacken, hat sich Sega of America zu einem ungewöhnlichen Marketingschritt entschlossen. Mitte des Jahres sollen US-Spieler ihren Dreamcast samt Tastatur umsonst bekommen, wenn sie sich zwei Jahre lang für den Sega-eigenen Internet-Provider entscheiden.

SEGA.COM

Der Spielehersteller wird zu diesem Zweck die neue Firma Sega.com gründen, die den Internet-Service SegaNet betreiben soll. Der Dienst ist vergleichbar mit AOL: Für 22 US-Dollar im Monat bekommen Abonnenten unlimitierten Internetzugang und eine E-Mail-Adresse. Zudem bietet SegaNet Chathbereiche, Diskussionsforen und redaktionelle Inhalte.

Auch die über zwei Millionen Amerikaner, die bereits die Sega-Konsole besitzen, gehen nicht leer aus. Bei Anmeldung erhalten sie einen Scheck über 200 Dollar, die Tastatur gibt's gratis dazu. Für effektiveres Surfen ist eine Dreamcast-Maus angekündigt, außerdem wird ein MP3-Player verfügbar sein, der über den VM-Schacht bis 32 MB Musikdaten aus dem Internet aufnimmt.

SEGA.NET

Im Vordergrund der Aktion steht jedoch das Online-Spiel: Da mit SegaNet ein separates Netzwerk aufgebaut wird, soll die Datenübertragungsrate erheblich höher als bei gewöhnlichen Internet-Providern sein. Und für das adäquate Mehrspieler-Futter ist im Laufe des Jahres ebenfalls gesorgt: Zwölf Online-Titel sind geplant, darunter "NBA 2K1", "NHL 2K1", "Phantasy Star Online", "Half-Life", "Ready 2 Rumble 2", "Bombeman" und "Tetris". In der Adaption des indizierten Ego-Shooters "Quake 3" sollen sogar PC- und Dreamcast-Nutzer gegeneinander antreten können.

Square-Präsident nimmt Platz im Entwickler-Olymp

Ein amerikanische Square-Chef Hironobu Sakaguchi erhält eine der höchsten Auszeichnungen der Spielebranche. Auf der E3-Messe in Los Angeles bekommt Sakaguchi als Urheber und Produzent der "Final Fantasy"-Serie einen Platz in der Ruhmeshalle der Academy of Interactive Arts and Sciences, neben Shigeru Miyamoto und Sid Meier. Laut Jim Charne, Vorsitzender der Akademie, setzt Sakaguchi mit seiner Arbeit "einen hohen kreativen und technischen Standard, nach denen andere streben können."

Hironobu Sakaguchi wird auf der E3 ausgezeichnet

GEHAKT

SEGA-SENSATION: Dreamcast kostenlos? Was sich wie ein verspäteter Aprilscherz anhört, macht mindestens genau so viel Sinn wie Handys für 'nen Appel und 'n Ei zu verhökern. Mindestens deshalb, weil Sega ja nicht nur an den Online-Gebühren, sondern auch an den verkauften Dreamcast-Spielen verdient. Und der Absatz dürfte spätestens bei Erscheinen von online-tauglichen Killer Applications wie "Half-Life" oder "Phantasy Star Online" steil ansteigen. Zusammen mit den weitreichenden Plänen der japanischen Division (siehe TGS-Messebericht) scheint der Herausforderer Sega dem Platzhirschen Sony zu zeigen, wo's in puncto Online langgeht. Allerdings stelle ich mir die Frage, ob Sega sich bei diesem finanziellen Kraftakt nicht übernimmt. Angenommen, jeder amerikanische Dreamcast-Besitzer will nun plötzlich 200 Dollar von Sega haben. Macht bei zwei Millionen verkauften Geräten satte 400 Millionen Dollar! Tja, liebe Leute mit dem orangefarbenen Kringel: Es wird Zeit für eine Kapitalerhöhung!



BERICHTE,
ANALYSEN UND TRENDS
AUS DER SPIELESZENE

Mann, ist der groß

En mit Abstand monströsesten Controller der Playstation-Geschichte hat Blaze neu im Angebot. Ganze 73 cm verwendet der „Twin Shock Home Arcade“, um für zwei Spieler Joystick und Knöpfe unterzubringen. Das Spielhallen-inspirierte Board hat Dauerfeuer sowie Zeitlupe und ist sogar Rumble-tauglich. Wie von 'normalen' Blaze-Arcadeboards gewohnt, wurden die Joysticks mit präzisen Mikroschaltern ausgestattet. Der robuste „Twin Shock Home Arcade“ fühlt sich dank sechs genoppter Gummi-Scheiben am Gehäuseboden auch auf einer glatten Tischoberfläche wohl. Soviel Hardware hat natürlich seinen Preis: 150 Mark muss der Spielhallen-Fan für den Monster-Controller ausgeben.



Twin Shock Home Arcade	
Blaze	
SYSTEM	
Playstation	150 Mark
Vorzügliches, Rumble-taugliches Zweispieler-Board im Spielhallen-Format.	

Game Boy Advance spielt erst 2001 auf

Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe die Verschiebung des Dolphin verkünden mussten, kommt die nächste betrübliche Nachricht von Nintendo: Das Next-Generation-Handheld Game Boy Advance wird in Japan erst im April 2001 erscheinen. Als offizieller Grund werden Engpässe bei der Produktion der LC-Bildschirme angegeben. Nintendos Plan, ab Veröffentlichung 500.000 Systeme pro Monat auszuliefern, ginge bei einem früheren Erscheinungstermin nicht auf.

Dafür ist neben der Grundversion des Game Boy Advance auch ein Gerät mit integriertem Handy geplant. Abgesehen vom Mehrspielerbetrieb wäre dadurch auch der Download von Daten möglich. Ein Adapter für den Anschluss des Game Boy Color an ein Funktelefon wird in Japan ab August erhältlich sein. Erstes angekündigtes Spiel, das die Link-Funktion nutzt, ist "Beatmania NetJam" von Konami.



Nähen mit dem Game Boy



Wer will da noch behaupten, der Game Boy wäre nur ein Spielzeug? Hersteller Singer wird ein neues Nähmaschinenmodell im Bundle mit einem Game Boy Color liefern. Eine spezielle Software erlaubt die Erstellung von Mustern und Bildern auf dem Handheld, die via Link-Kabel zur Nähmaschine geschickt und in den Stoff gestickt werden.

Capcom, Konami und Square im Online-Fieber

Japanische Spielehersteller setzen in Zukunft verstärkt auf eigene Netzwerke und Spiele-Server. Capcom eröffnete bereits Anfang April seinen 'Japan Matching Service', auf dem sich Dreamcast-Nutzer mit 'Marvel vs. Capcom 2' gegenseitig verprügeln. Allerdings läuft der Service mit Einlog-Problemen und Einbrüchen der Datenrate noch ziemlich instabil, für Besserung soll gesorgt werden.

Um das Netzwerk intensiv zu nutzen, wird Capcom auch PC-Besitzer mit einem Titel beglücken. Das Mehrspieler-RPG 'Raynegard' erscheint Ende des Jahres und ermöglicht jeweils bis zu 5.000 Spielern gleichzeitig den Aufenthalt in einer Fantasy-Welt. Der Clou des Ganzen ist ein integriertes Übersetzungsprogramm, durch das Spieler mit den Muttersprachen Japanisch, Englisch, Chinesisch, Deutsch und Französisch kommunizieren können.

Auch Square plant mit dem zehnten Teil der 'Final Fantasy'-Reihe Fuß im Netzwerk-Markt zu fassen. Im Herbst sollen bereits Betatester mit Versionen ausgestattet werden, um das Square-Netz 'Play Online' auf Herz und Nieren zu prüfen. 'Final Fantasy 10' wird für PS2 und PC im Frühjahr 2001 erwartet.

Dritter im Netz ist Konami: Über die Site Konamistyle.com will der Spiele-Gigant primär seine Produkte an den Mann bringen. Bislang betreibt Konami den Internet-Verkauf seiner Spiele über den Online-Laden Playstation.com, auf dem allerdings keine X-Box- und Dolphin-Software angeboten werden darf. Auch ein eigener Server für Online-Spiele ist in Planung.



NEUER LöseSTOFF

ANGSTFILMSPIELEN: Wie bei Eidos-Titeln üblich, kommt das offizielle Lösungsbuch zu 'Fear Effect' von den routinierten Redakteuren des Trickwerk-Verlags. Den Großteil des knapp 150 Seiten umfassenden Werkes nimmt der ausführliche Walkthrough ein, über 500 Bildschirmfotos weisen Euch den Weg durch das Vier-CD-Abenteuer. Zwar ist das Buch optisch ansprechend gestaltet, an Bonusmaterial wurde aber deutlich gespart. Gerade mal ein Interview findet Ihr im Anhang, ein Dutzend Seiten sind mit Anzeigen gefüllt. Für 25 Mark etwas zu viel Eidos-Eigenwerbung.

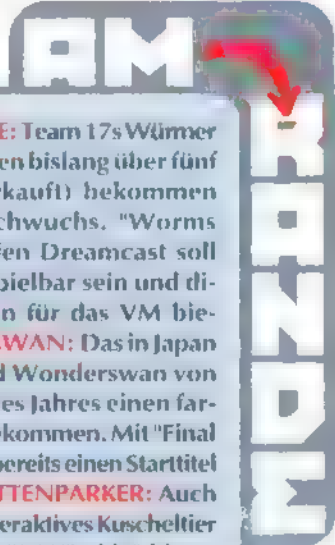


MASTER-MOGLER: Der X-Games-Verlag beschert Euch diesen Monat den dicken Cheat-Schmöker 'Mogel Power 2000'. Für 25 Mark bekommt Ihr knapp 300 eng bedruckte Seiten mit Tipps, Tricks und Mogeleyen zu 888 Playstation-Spielen. Damit Ihr nicht umsonst die Lesebrille aufsetzt, bietet der 150-seitige Anhang Abertausende Gamebuster- und X-Ploder-Codes, die zwei offiziellen Internet-Sites entstammen. Für alle Schummler ist 'Mogel Power 2000' erste Wahl – billiger und besser als der 'Game Navigator', den wir in der letzten MAN!AC vorgestellt haben.



Aktien-Ärger: Massive Kursverluste für Spielefirmen

Eicht nur Microsoft und diverse Computerfirmen mussten in den letzten Wochen erhebliche Kurseinbrüche verkraften. Auch die Aktien großer Spielhersteller verloren an der US-Börse kräftig an Wert. So büßten die Anteile von Activision in der ersten Aprilwoche über 30% ein, Midway traf es mit einem Kurssturz von gut 40% noch härter. Auch 3DO, Eidos, EA, Acclaim und Take 2 gehörten zu den großen Verlierern. Der Grund ist nicht nur die allgemeine Verunsicherung der Aktienmärkte, sondern auch das Kaufverhalten der Spieler. In den USA wird momentan wenig Software umgesetzt, weil viele Verbraucher auf die Veröffentlichung neuer Konsolen wie PS2, X-Box und Dolphin warten. Trotz Pokémon-Boom haben auch etliche Hersteller für Game-Boy-Spiele mit mageren Umsätzen zu kämpfen. Die Dollar der Konsumenten werden hauptsächlich für Pokémon-Artikel gezückt. Activision zog bereits Konsequenzen aus dem Kursverfall und der Veränderung des Marktes. Durch eine interne, 66 Millionen Dollar teure Reorganisation will man für Next-Generation-Konsolen und das Internet gewappnet sein. Leidtragende sind die Angestellten der Activision-Tochter Expert Software, eine PC-Division, die komplett aufgelöst wurde. Zudem stellt man die Entwicklung diverser Produkte ein, die nicht für Next-Generation-Konsolen gedacht sind oder keine Online-Komponente enthalten. Um welche Titel es sich handelt, wurde von Activision noch nicht bekanntgegeben. Inoffizielle Quellen sprechen von 'Tony Hawk 2' für Nintendo 64, 'X-Men' für Playstation und den lediglich erfolgreichen Serien 'Jack Nicklaus Golf', 'Heavy Gear', 'Interstate' und 'Battlezone'.



WURMKUR ONLINE: Team 17s Würmer (auf allen Plattformen bislang über fünf Millionen Mal verkauft) bekommen schon wieder Nachwuchs. 'Worms World Party' für den Dreamcast soll über das Internet spielbar sein und diverse Minispielchen für das VM bieten. **FARBIGER SCHWAN:** Das in Japan populäre Handheld Wonderswan von Bandai wird Ende des Jahres einen farbigen Nachfolger bekommen. Mit 'Final Fantasy' hat Square bereits einen Starttitel angekündigt. **SCHATTENPARKER:** Auch Konami bringt ein interaktives Kuscheltier auf den Markt. Der 'UV Teddy' bietet neben eingebauten Spielen und einem Wecker UV-Sensoren, die bei übermäßiger Strahlenbelastung Alarm schlagen. **KLEINE FREUNDE:** Die Sea Monkeys, manchen noch aus der Werbung in 70er-Jahre-Comics bekannt, feiern ihr digitales Comeback. Die Krebstierchen kamen seinerzeit per Versandhandel in getrockneter Form ins Haus und erwachten in Wasser zu Leben. Auf welchen Plattformen das Zuchtspiel 'Sea Monkey Marina' erscheinen wird, ist noch nicht bekannt. **FRAUEN MIT KICK:** Die Gleichberechtigung vollzieht sich nun auch auf Konsole. Southpeak Interactive entwickelt mit 'Mia Hamm Soccer' ein Frauenfußballspiel für N64.

LICHT & SCHATTEN

POKÉMON BOOMT WEITER: Für Spielereaks hat Nintendo seit geraumer Zeit nur schlechte Neuigkeiten. Doch trotz Verschiebung seiner Next-Generation-Beiträge auf 2001 geht es dem japanischen Videospielveteran gut wie lange nicht. Grund ist die Pokémon-Manie, die selbst für Nintendo ungeahnte Ausmaße annimmt. Die Game-Boy-Module und 'Pokémon Stadium' gehen weg wie warme Semmeln, 4.000 Lizenzartikel sind in Deutschland bereits auf dem Markt. Ein Ende des Monsterwahns und der klingelnden Kassen ist nicht abzusehen. Der im April angelaufene Kinofilm wird sein Übriges dafür tun. **SEGA PROFITIERT VON PS2:** Laut Händleraussagen steigt momentan das Geschäft mit Dreamcast-Hard- und -Software. Zurückzuführen ist der kleine Sega-Boom wohl auf die enttäuschten Erwartungen vieler Spieler, die sich von der PS2 mehr erhofft hatten. Nicht von der Hand zu weisen ist aber auch der Preisfaktor: 300 Mark sitzen eben lockerer als 500.

KUR MIT KLEINEN FEHLERN: Zwar hat Sony mit der PS2-Veröffentlichung einen furiosen Start hingelegt, sich aber auch ein paar grobe Schnitzer geleistet. So kommt der fehlerhafte DVD-Treiber und die folgende Rückrufaktion den Konzernteuer zustehen. Auch die Unterversorgung des Handels mit Memory Cards und Konsolen, die nach dem 4. März aufgetreten ist, steht Sony nicht gut an. Dabei wurden eben erst die hehren Verkaufsziele für das kommende Geschäftsjahr, das im Sommer beginnt, veröffentlicht: Zehn Millionen PS2 sollen ausgeliefert werden, je drei davon in Europa und den USA. Letztlich wächst die Inkompatibilitätsliste langsam, aber stetig. Jüngster Playstation-Titel, der nicht auf PS2 läuft: 'Formel 1 '99' von... genau, Sony. **PEE OFF:** Diesen Monat musste eine japanische Firma das Handtuch werfen. Entwickler Bottom Up, von denen das durchschnittliche Dreamcast-Golfspiel 'Tee Off' stammte, erklärte seinen Bankrott.

Dreamcast: Die Hirsche schießen scharf



Das Wildbret schlägt zurück: Lachhaftes auf Dreamcast.

Waidmannsheil: Was dem Japaner sein Angelspiel, ist dem Amerikaner seine Jagdsimulation. Seit einigen Jahren belegen Ego-Jäger wie "Deer Hunter" Toppositionen in den PC-Charts der USA. Publisher Simon & Schuster Interactive setzt nun die Persiflage "Deer Avenger 3" auf den Dreamcast um und feiert damit Einstand in der Konsolenwelt. In dem Spiel übernimmt Ihr die Rolle der pelzigen Beute, die sich bitter an den einstigen Häschern rächt. Prinzipiell würde Simon & Schuster auch gerne die Playstation mit einer Version von "Deer Avenger 3" versorgen. Da Sony of America aber bereits eine Umsetzung von "Deer Hunter" für die hauseigene Konsole untersagte, rechnet sich der Hersteller wenig Chancen auf eine Lizenzierung aus.



DREAMCAST

- 1 NBA 2K** SEGA
Basketball der nächsten Generation: Ein weiteres Mal erringt Segas Vorzeige-Sportspiel die Topposition – der Hattrick ist greifbar.
- 2 Crazy Taxi** SEGA
Die Uhr läuft und läuft: Mit der perfekten Spielhallenkonvertierung macht Sega erneut 'Crazy Money'.
- 3 Rayman 2** UBI SOFT
Endlich mal Engagement, das sich auszahlt. Beim x-ten Anlauf gelingt es einem Ubi-Titel, sich dauerhaft in den Charts zu positionieren.
- 4 Tomb Raider 4** EIDOS
Auch wenn's eine Standard-PC-Konvertierung ist: Laras Attribute lassen die Herzen der Dreamcast-Spieler höher schlagen.
- 5 Legacy of Kain: Soul Reaver** EIDOS
Und nochmal Action-Adventure-Kost von Eidos: Seelensauger Raziel behauptet sich wacker in den Top 5.

NINTENDO 64

- 1 Tony Hawk's Skateboarding** ACTIVISION
Nun dürfen auch trendbewusste Nintendo-Besitzer auf's Board steigen. Doch trotz Spitzenplatz wird's keinen zweiten Teil für N64 geben.
- 2 WWF Wrestlemania 2000** THQ
THQ ist weiterhin die Großmacht in Sachen Wrestling auf N64. Gegen WWF hat anscheinend Acclaims ECW keine Chance.
- 3 Donkey Kong 64** RARE/NINTENDO
"Perfect Dark" kommt und kommt nicht. Also weiter ran an die Affen und die überzähligen Expansion Paks auf Ebay verschauern.
- 4 Castlevania: Legacy of Darkness** KONAMI
Konamis körperbewusster Mutant trainiert fröhlich weiter und hetzt sich einen Wolf, um in den Charts zu bleiben.
- 5 Turok 2: Seeds of Evil** ACCLAIM
N64-Besitzer auf Acclaim-Entzug: Die Armen müssen sich zur Substitution mangelnder Neuerscheinungen die alten Kamellen 'reinziehen.

PLAYSTATION

- 1 Fear Effect** EIDOS
Eidos beweist ein weiteres Mal, wer im Action-Adventure-Genre das Sagen hat. Schade, dass der "Saboteur" in die Wüste gejagt wurde.
- 2 Resident Evil: Survivor** EIDOS
Das kommt davon, wenn man nur auf den Namen guckt und nicht die MAN!AC liest. Unverdienter zweiter Platz.
- 3 Grandia** UBI-SOFT
Rollenspiel vom Feinsten: Game Arts' Meisterstück lässt Euch so manchen verregneten April-Tag überstehen.
- 4 Discworld Noir** GT
Wer sagt da noch, das Grafik-Adventure sei tot. Terry Pratchetts Scheibenwelt findet weiterhin jede Menge Liebhaber.
- 5 Railroad Tycoon 2** TAKE 2
Handlicher als Märklin, spannender als die BWL-Vorlesung: Die Lok steht unter Dampf und schiebt sich auf den fünften Platz.

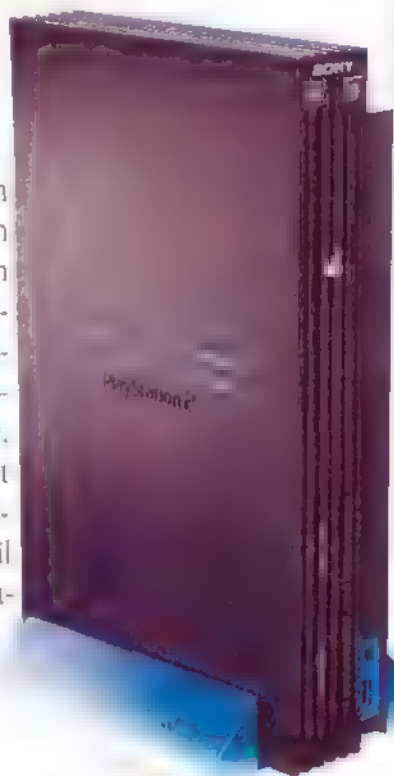
Quelle: Theo Kranz Versand

Illegale Auktionen: Spielehersteller verklagen Yahoo!

Drei Giganten der Spielebranche ziehen an einem Strang: In den USA haben Sega, Nintendo und Electronic Arts Klage gegen Yahoo eingereicht. Der Internetkonzern, der durch seine Suchmaschine groß geworden ist, bietet auf seinen Seiten auch die Möglichkeit, Auktionen durchzuführen. Dort sollen laut den Klägern etliche Raubkopien, gefälschte Spiele und illegale Kopiergeräte angeboten worden sein. Die Anwälte von Sega, Nintendo und EA werfen Yahoo vor, über Gebühren direkt von den Transaktionen zu profitieren. Zudem ist sich die Firma "absolut der illegalen Aktivitäten bewusst und besitzt die Ressourcen und technologischen Voraussetzungen, sie zu verhindern." Würde Yahoo den Prozess verlieren, müssten nicht nur zukünftige Auktionen auf ihre Legalität überprüft werden, den Klägern stünden auch hohe Schadensersatzansprüche zu. Yahoo war bislang zu keiner Stellungnahme bereit.

PS2 & DVD: Glücksgrieff trotz peinlicher Panne

Wie bereits in der letzten MAN!AC berichtet, hat Sony der PS2-Erstauslieferungsmenge einen fehlerhaften Treiber beigelegt, der das Abspielen amerikanischer DVDs erlaubt. Was den Kunden freut, könnte sich fatal für Sony auswirken. Denn in Japan (Regionalcode 1) ist es schlichtweg verboten, Geräte zu verkaufen, die auch US-DVDs (Regionalcode 2) abspielen. Nachdem sich die Filmindustrie heftig über Sonys Nachlässigkeit beschwerte, startete der Elektronik-Riese einen Rückruf und bat alle registrierten PS2-Käufer schriftlich, ihre Utility-CD zum Umtausch einzusenden. Seit dem 2. April steht nun eine neue Liefermenge der PS2 in japanischen Läden – inklusive der Utility-CD 1.01 mit dem überarbeiteten DVD-Treiber. Das Benutzen des alten Treibers wird übrigens durch das veränderte ROM der 'neuen' PS2 verhindert. Die Kosten, die Sony durch die Umtauschaktion entstehen (die erste Charge umfasste etwa 1,25 Millionen PS2), stehen aber in keinem Verhältnis zu den positiven Aspekten des DVD-Laufwerks. Nach einer Umfrage des Nachrichtendienstes Nikkei Online machen 80% der PS2-Besitzer von dem Gerät als DVD-Spieler Gebrauch, 6% haben sich die PS2 nur zum Abspielen von Filmen zugelegt. Der Verleih und Verkauf der Silberscheiben boomt entsprechend in Japan.



Monströse Verkäufe

Eine News ohne Pokémon-Erfolgsmeldungen: In nur drei Wochen ging das N64-Modul "Pokémon Stadium" eine Million Mal über amerikanische Laden-theken. Auch in Deutschland läuft das Geschäft mit den N64-Monstern trotz des hohen Preises von 150 Mark (bedingt durch den beiliegenden Transfer-Pak) hervorragend. Von MAN!AC befragte Händler könnten sogar noch mehr Einheiten absetzen, wenn es nicht althabekannte Nintendo-Lieferprobleme gäbe.



SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

 Mai	 Juni	 Juli
The Nomad Soul Action-Adventure	Zombie Revenge Actionspiel	Bust a Move 4 Geschicklichkeitsspiel
Spirit of Speed Rennspiel	Deep Fighter Actionspiel	Supercross 2000 Rennspiel
Need for Speed: Porsche Rennspiel	Super Magnetic Neo 3D-Jump'n'Run	Metropolis Street Racer Rennspiel
Agent Bomber Actionspiel	Earthworm Jim 3D 3D-Jump'n'Run	Front Mission 3 Strategiespiel
Rescue Shot: Booby Boo Lightgun-Shooter	Vagrant Story Rollenspiel	Genchu 2 Actionspiel
Operation: Winback 3D-Action	ISS 2000 Sportspiel	Robotecc Actionspiel
Starcraft Echtzeitstrategie	Mario Party 2 Partyspiel	Sno-Cross Rennspiel

Final Fantasy 9: Can't beat the feeling

Seit Anfang April wird im japanischen Fernsehen mit Charakteren aus Squares "Final Fantasy 9" für Coca Cola geworben. In dem Spot jagt Hauptcharakter Zidane einem Kronkorken hinterher, auch Zauberer Vivi und das bislang unbekannte Mädchen Eiko kommen in der Werbung vor. Sequenzen aus dem Spiel sind allerdings nicht zu sehen, der Renderfilm wurde extra für die Coca-Cola-Aktion hergestellt.



Zidane wirbt für braune Brause

TLC adé: Millionen Miese bei Mattel Interactive

Der amerikanische Spielekonzern Mattel will seine Interactive-Tochter veräußern. Vor kurzem wurde die Investmentbank Credit Suisse First Boston beauftragt, einen geeigneten Käufer für den gesamten Softwarebereich zu finden. Erst letzten Mai erwarb Mattel den Hersteller TLC (The Learning Company) zusammen mit den Labels Mindscape, Red Orb, SSI und Broderbund für 3,6 Milliarden US-Dollar, um eigene Marken wie Barbie oder Hot Wheels in digitale Form zu bringen. Grund für den Entschluss sind die enormen Verluste von 200 Millionen US-Dollar, die TLC letztes Jahr eingefahren hat.



Mehr Licht für den Game Boy



PRODUKT	
Flexi Light	
ZUSÄTZLICH	
Blaze	
SYSTEM	ZEITRAUM
GBC, GBP	20 Mark
Nützliches Game-Boy-Lämpchen zum attraktiven Preis	

In MAN!AC 3 2000 präsentierten wir Euch Interacts „Worm Light“ – jetzt kommt Blaze mit einer preiswerteren Variante. Das „Flexi Light“ kostet nur 20 Mark und wird wie das Interact-Pendant (25 Mark) am Link-Kabel-Port Eures Game Boy Color oder Game Boy Pocket angeschlossen. Eine separate Stromversorgung wird also nicht benötigt. Das flexible Kabel lässt Euch den Einfallswinkel des Lichtes exakt justieren, so dass sich das Lämpchen nicht im Display Eures Game Boys widerspiegelt. Im direkten Vergleich mit dem „Worm Light“ schneidet das „Flexi Light“ wegen geringerer Leuchtkraft etwas schwächer ab, stellt aber eine preiswerte Alternative dar. Das Blaze-Licht bekommt Ihr in den gängigen Gehäusefarben von Nintendos Handheld-König.

Gewinnen mit MAN!AC: Final Fantasy für Fans



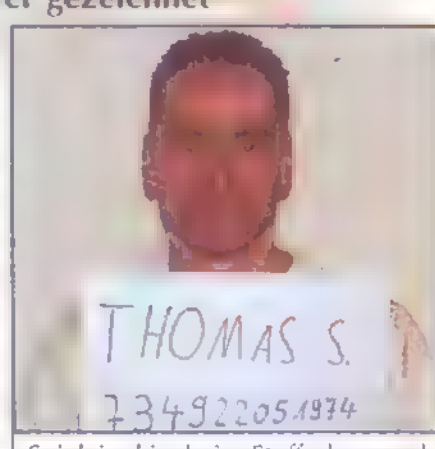
Auf Sony gesponsort, an Euch weitergegeben: MAN!AC verlost einige Kleinodien, die kein Anhänger des Fantasy-Epos missen sollte. Schnappt Euch das "Final Fantasy 8"-Deluxe-Pack, exklusive silberne Memory Cards oder schmucke Bandai-Plastikfigürchen. Um zu gewinnen, müsst Ihr folgende Frage beantworten: Wieviel "Final Fantasy"-Titel wurden offiziell in Deutschland veröffentlicht? Eine Postkarte mit der Lösung schickt Ihr bis zum 15. Juni an:

MANIAC - Stichwort: Final Fantasy
Cybermedia Verlag
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen!



MAN!ACs hinter Gittern? Beinahe, denn Spieletourist Thomas hatte bei der Rückkehr von der Tokyo Game Show nicht nur getragene Unterwäsche im Gepäck, sondern auch jede Menge japanischer Konsumartikel. Schwer gezeichnet von heißem Sake, kalten Nächten im Elektronikstadtviertel Akihabara und lauwarmer Bordverpflegung kam Thomas in München an. Ob's seine Verfassung war oder die fünf schweren Koffer – mit geschultem Blick bat ihn der Zollbeamte in sein Kämmerchen. Letzten Endes wurden Thomas' Einkäufe denn doch nicht beanstandet: Gottseidank hatten sie nicht den Game Boy Pocket entdeckt, den er in der Hose versteckt hielt.

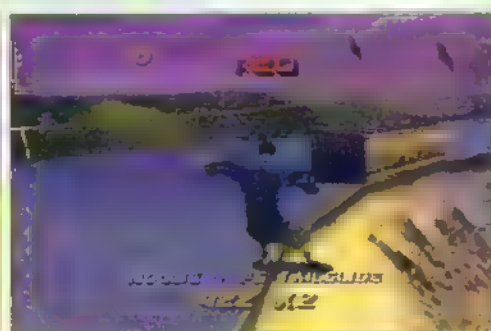


Spielejunkie, beim Stoffschmuggel aufgefallen: Dieses Bild hängt seit kurzem im Aufenthaltsraum des Münchener Flughafenzolls.

Tony Hawk's Pro Skater 2



Der Meister trickst persönlich: Neben zahlreichen Kombos hat er neue Slides (rechts oben) für den zweiten Teil im Gepäck.



Für das Kind im Skater: Bastelt Euch im komfortablen Editor den Boarderpark Eurer Träume zusammen.



Darf natürlich nicht fehlen: Flotte Zweispieler-Matches im Splitscreen-Duell.

Der Skateboard-König kehrt zurück: Nach dem Erfolg von "Tony Hawk's Skateboarding" bastelt Entwickler Neversoft bereits fleißig an einem zweiten Teil. Mit dem weltweit gleichen Kürzel "Pro Skater" benannt, gilt das Motto "größer, schöner, besser". Neben der alten Skaterclique gesellen sich mehrere Neulinge dazu und erhöhen das Fahrerkontingent auf 13 Brettkünstler. Diese sehen diesmal noch detaillierter und individueller aus: Neben eigenen Tricks, die die Konkurrenten nicht beherrschen, bekommen sie charakteristische Gesichtszüge verpasst. Außerdem dürft Ihr an ihrem Outfit basteln oder gleich einen eigenen Extremsportler erstellen.

Die acht Schauplätze für Eure Aktionen sind über die ganze Welt verstreut, neben amerikanischen Metropolen wie New York oder Philadel-

phia seid Ihr u.a. in Marseille oder Rio teilweise auf den Originalparcours unterwegs. Sind Euch die frei zugänglichen Rampen nicht genug, gibt es überall geheime Abschnitte zu entdecken, an denen noch spektakulärere Tricks möglich sind. Besonderes Schmankerl ist ein bequemer Editor, in dem Ihr in Echtzeitoptik Pools, Wände und andere Objekte abstellt und sogar Graffiti-Verschönerungen anbringt. Ausgebaut wird auch das Tricksystem: Neben zahlreichen neuen Spin- und Flipvarianten (inklusive frischer und besonders schmerzhaft aussehender Sturzanimationen) kann Euer Skater bedeutend längere Kombos aneinanderreihen. Die Ausführungsqualität ist diesmal besonders wichtig: Gelingt eine Aktion nur halbherzig, wird sie mit einem "sloppy" und wenig Zählern entlohnt, während ein lobendes "perfect" Rekordpunkte einbringt. Neben den bekannten Mehrspieler-Varianten plant Neversoft ein Turnier für bis zu acht Spieler. Die passende Musikantermalung garantieren gewohnt krachige Punk-Klänge zusammen mit frischen Hip-Hop-Tracks.

ACTIVISION FÜR PLAYSTATION, AB SEPTEMBER IM HANDEL

Blues Brothers 2000

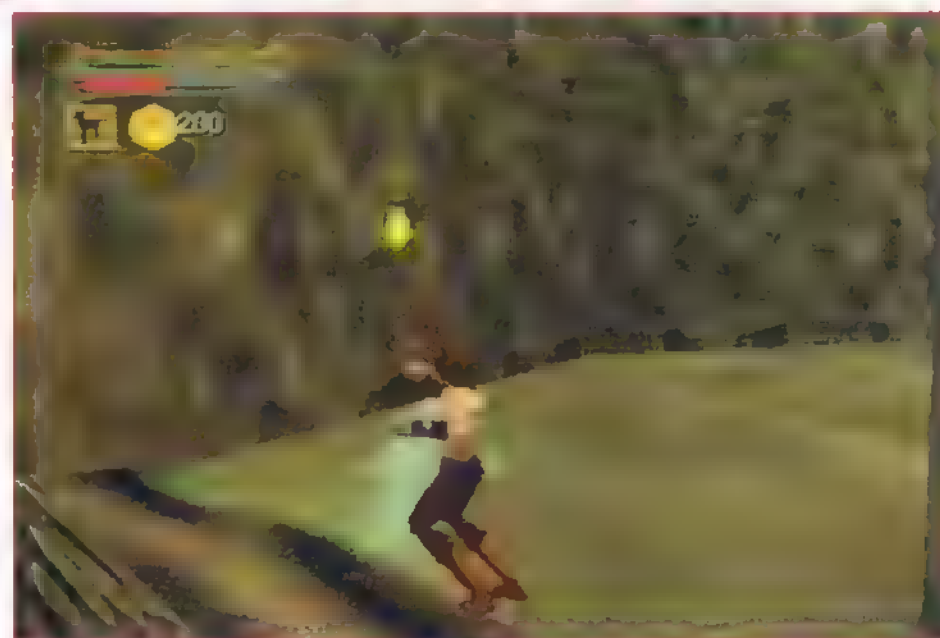


Im Chicagoer Gefängnis sind allerlei seltsame Gestalten inhaftiert: Achtet auf die mächtigen Pranken des Zelleninsassen auf der linken Seite.

Filmlizenz, die Erste: Angelehnt an den eher mäßigen Kinofilm "Blues Brothers 2000" werkelt Titus an einem gleichnamigen 3D-Jump'n'Run um die supercoole Blues-Band. Als Elwood Blues, der gerade aus dem Chicagoer Gefängnis entlassen wurde, macht Ihr Euch auf die Suche nach den restlichen drei Band-Kollegen. Ausgestattet mit schwarzem Anzug, Hut sowie Sonnenbrille boxt, hüpf und rennt Ihr durch insgesamt vier groß angelegte Schauplätze mit zahlreichen Levels. Ausgeknockte Gegner hinterlassen neben Dollar-Münzen und kraftspendenden Herzen wichtige Schlüssel, mit denen Ihr weitere Abschnitte öffnet. Habt Ihr Euch bis zum ersten Band-Mitglied durchgeschlagen, müsst Ihr gegen eine durchgeknallte Köchin antreten, die Euren Kumpel als Suppenzutat missbrauchen will. Zu guter Letzt solltet Ihr herumliegende Noten sammeln, damit Ihr am Ende auch den Song-Contest gewinnt.

TITUS FÜR N64, AB JUNE IM HANDEL

Hercules



Komm her, du Wicht: Mit Hercules' Fäusten erledigt Ihr nicht nur stinkende Schlamm-Monster, sondern zerschlägt auch riesige Gesteinsbrocken.

Filmlizenz, die Zweite: Bereits seit mehreren Jahren können RTL-Gucker am Sonntagnachmittag die Abenteuer des Göttersohnes "Hercules" verfolgen. Nun dürfen N64-Fans live dabei sein und das langhaarige Muskelpaket durch eine gewaltige 3D-Fantasy-Welt dirigieren. Bevor es den Bösewichtern unter Führung des Kriegsgottes Ares an den Kragen geht, lernt Ihr in einem Trainingsparcours die vielfältigen Moves des Helden kennen: Springen, Gegenstände heben, Gegner verkloppen und Schatzkisten aufbrechen – alles kein Problem für den Sohn des Zeus. Neben Hercules dürft Ihr im Laufe des Abenteuers auch mit zwei weiteren Charakteren (Iolaus und Serena) die mäßig detaillierte Welt erkunden. Ausgestattet mit diversen Spezialfähigkeiten erreicht Ihr so vorher unzugängliche Levelabschnitte. Weitere Hilfe und nützliche Tipps erhaltet Ihr im Gespräch mit zahlreichen Dorfbewohnern.

TITUS FÜR N64, AB JUNE IM HANDEL

LADEN ZIELEN

FEUER



BATTLETANK GLOBAL ASSAULT



3DO

PlayStation

12 Panzerfahrzeuge an Original-Schauplätzen.
Superrealistische Grafik und eine dynamische
künstliche Intelligenz. Mit 7 verschiedenen
Spielmodi, 24 faszinierenden Levels und
einem vielseitigen Waffenarsenal: angefan-
gen vom Maschinengewehr über Raketen bis
hin zu Laserwaffen. Natürlich mit Rumble
Pak Unterstützung und 4 Spieler Multi-
Player-Modus. Echte Panzer-Action für
Deine Konsole.

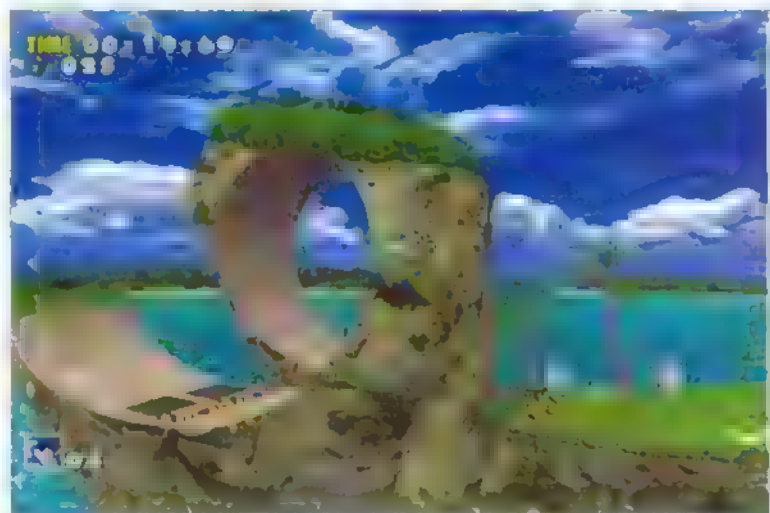


www.de.infogrames.com

PLAYSTATION 2 UNTER DER LUPE

Die PS2-Starttitel hielten vor allem technisch unseren hohen Erwartungen nicht stand. MAN!AC sucht nach den Gründen.

Der Schlafende



Noch sind hochauflöste, gestochen scharfe Texturen wie in "Sonic Adventure" (links) und "Soul Calibur" den Dreamcast-Fans vorbehalten. Bei der PS2 ist wegen des geringen Grafikspeichers an Highres-Texturen (noch) nicht zu denken.

Der erfolgreichste Konsolenstart der Historie (1,5 Mio. verkaufte PS2 in sechs Wochen) ist Geschichte und auch unsere Enttäuschung über die grafische Qualität der ersten Spiele fast verflogen – man denkt ja positiv! Um zu ergründen, wieso Playstation-2-Spiele momentan nicht besser aussehen als

Dreamcast-Software (siehe Vergleich „Dead or Alive 2“ für PS2 und DC auf Seite 47), obwohl die PS2-Hardware deutlich leistungsfähiger zu sein scheint, geben wir Euch Einblicke in die komplizierte Programmierung. Wir zeigen, welche leistungsfähigen Chips der PS2-Hardware noch überhaupt nicht genutzt werden und fassen Entwickleraussagen

bezüglich Problemen, aber auch nach Lösungen zusammen. Denn in einem Punkt sind sich fast alle Playstation-2-Programmierer einig: Die erste Spielegeneration, allen voran ein Starttitel wie „Ridge Racer 5“, nutzt nur ein Bruchteil des Hardware-Potenzials der Sony-Konsole.

Es ist nicht alles Gold...

An den ersten PS2-Spielen hatten wir in der letzten MAN!AC einiges auszusetzen: Eintönige und sterile Texturen, Treppenbildung wegen fehlendem Anti-Aliasing und deutlich auffälligeres Interlace-Flimmern als beim Dreamcast. Dass „Ridge Racer 5“ zudem bei geteiltem Bildschirm die Nebelmaschine in Gang setzt sowie Computer-Gegner und Außenansicht deaktiviert, hat uns genauso in ungläubi-



Zwei Starttitel im Vergleich: "Virtua Fighter 3tb" (DC) erschien November '98, "Tekken Tag Tournament" (PS2) März 2000.

von der Verschmelzung aus Spiel und Film. Kritische Kommentare waren selten; auf mögliche Schwachstellen angesprochen, erhielt man oft ein (vordiktirtes?) „No Comment!“ Nun, nachdem die Karten auf dem Tisch liegen, werden Mängel der PS2-Hardware ausgesprochen. Eines der Hauptprobleme ist der geringe Grafikspeicher: So bietet die PS2 mit 4 MB nur halb so viel Platz für das darzustellende Bild

der PS2 zu erforschen und gleichzeitig noch ein Spiel darauf zu programmieren, das die Hardware auch nur ansatzweise ausreizt.

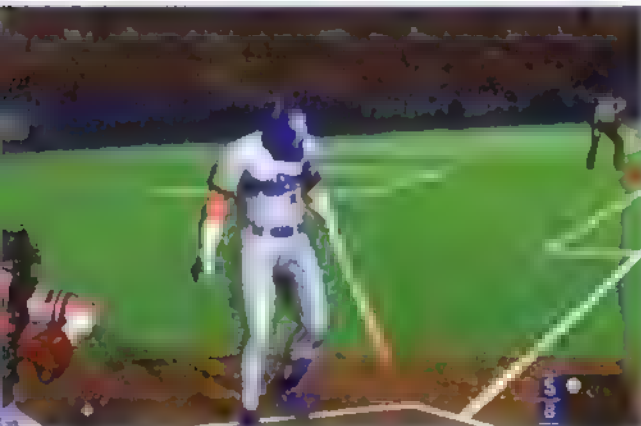
Ein weiteres Problem stellt das übermäßige Bildflimmern dar. Während das Dreamcast-Bild trotz Interlace (Halbzeilen-Modus: nur jede zweite Bildzeile wird dargestellt) kaum flimmert, fangen bei „Ridge Racer 5“ oder „Tekken Tag Tournament“ nach einigen Stunden Spielzeit die Augen an zu tränen. Grund: Die geringere Bildauflösung. Während fast alle Sega-Spiele mit 640x480 Bildpunkten dargestellt werden, liegt die durchschnittliche Auflösung von PS2-Spielen momentan bei 640x240. Schuld trägt ebenfalls der geringe Grafikspeicher – bei einer höheren Auflösung wäre noch weniger Platz für Texturen.

Drittes offensichtliches Problem ist mangelnde Prozessor-Power. „Ridge Racer 5“ kann im Zweispieler-Modus nicht genügend Polygone darstellen und kaschiert diese Schwäche durch übermäßigen Nebel. „Street Fighter Ex 3“ ist nicht im Stande, die Bewegungen von vier Kämpfern flüssig darzustellen. Auch hier kapitulieren die Entwickler vor der komplizierten PS2-Architektur. Die neue Sony-Konsole ist, ähnlich wie der Sega Saturn, ein Mehrprozessor-System. Momentan wird aber nur der Hauptprozessor genutzt. Die beiden Co-Prozessoren VU0 und VU1 blieben bei allen bisher erschienen PS-Spielen unangetastet. Diese „Vector-Units“ könnten den Hauptprozessor „Emotion Engine“ deutlich entlasten, sind aber extrem schwer zu programmieren.

Letzte Meldung:

Kurz vor Druckschluss erreichte uns die Nachricht, dass offensichtlich bereits im September Modem und Festplatte für die Playstation 2 verfügbar sein werden. Wie der Newsdienst Bloomberg Ende April berichtete, sollen die genannten Zubehörartikel als Add-Ons zum US-Start der PS2 erhältlich sein. Über Geschwindigkeit des Modems bzw. Größe der Festplatte ist noch nichts bekannt, auch auf Preise hat sich Sony noch nicht festgelegt. Zusätzlich zu den Zubehörplänen nannte SCE-Präsident Ken Kutaragi die Absatzziele für das Fiskaljahr 2000, das am 31. März 2001 endet. So rechnet man in Japan mit vier Millionen verkaufter Playstation 2, in Europa und den USA will man je drei Millionen Geräte an den Handel ausliefern.

Riese



Mehr davon: Squares „Japan Professional Baseball“ fasziniert mit lebensechten Animationen (PS2).

ges Staunen versetzt wie die heftigen Ruckeleinlagen bei „Street Fighter Ex 3“ bei voller Kämpferzahl. Statt mit überstandenen geglaubten Ärgernissen der 32.64-Bit-Generation hatten wir mit mehr Detailreichtum und mehr Atmosphäre gerechnet. 60 Bilder pro Sekunde, kein Nebel und schon gar kein sichtbarer Bildaufbau hielten wir für die leichteste Übung von Sonys „Wunderkonsole“. Doch weit gefehlt. Was sind nun die Gründe für technische Mängel der Starttitel? Überschätzte Hardware? Unfähige Programmierer? Zeitprobleme? Die Wahrheit liegt, wie so oft, in der Mitte.

Problem erkannt...

Seit der Vorstellung der PS2 vor einem Jahr lobten die Programmierer die leistungsfähige Hardware in den höchsten Tönen. In den Statements von Lorne Lanning (Oddworld), Jez San (Argonaut) oder David Perry (Shiny) war von bisher unbekannten Spielerlebnissen die Rede.

samt Texturen wie Segas Dreamcast. Bei einer Auflösung von 640x480 Pixel z.B. bleiben für die Texturen nur wenige KByte übrig – deswegen übertreffen die eintönigen Texturen in „Ridge Racer 5“ auch nicht N64-Niveau. Eine Möglichkeit, dies zu umgehen, ist, Texturen in den 32 MB großen Hauptspeicher auszulagern. Dies erfordert allerdings einiges an Verständnis der PS2-Hardware. Doch dafür war freilich bei den Starttiteln keine Zeit, denn die Entwicklungszeit betrug maximal neun Monate – vorher gab es keine Entwicklerkits. Eine offensichtlich viel zu kurze Zeit, um die komplizierte Architektur und Funktionsweise

samt Texturen wie Segas Dreamcast. Bei einer Auflösung von 640x480 Pixel z.B. bleiben für die Texturen nur wenige KByte übrig – deswegen übertreffen die eintönigen Texturen in „Ridge Racer 5“ auch nicht N64-Niveau. Eine Möglichkeit, dies zu umgehen, ist, Texturen in den 32 MB großen Hauptspeicher auszulagern. Dies erfordert allerdings einiges an Verständnis der PS2-Hardware. Doch dafür war freilich bei den Starttiteln keine Zeit, denn die Entwicklungszeit betrug maximal neun Monate – vorher gab es keine Entwicklerkits. Eine offensichtlich viel zu kurze Zeit, um die komplizierte Architektur und Funktionsweise

UNREAL TOURNAMENT Kommt's oder kommt's nicht?



Schaut man sich bisherige PS2-Spiele an, scheint eine 1:1-Konvertierung von „Unreal Tournament“ unrealistisch (Bilder: PC).

Gerüchte, Dementis, Halbwahrheiten – Epics PC-Bestseller „Unreal Tournament“ hielt in den letzten Wochen die PS2-Fans in Atem. Der Trubel begann auf der Game Developers Conference Mitte März, als eine Demo-Version des Ego-Shooters auf der PS2 gezeigt wurde. Eines der grafisch besten PC-Spiele flimmerte mit 60 Bildern pro Sekunde, wunderschönen Licht/Partikeleffekten und hochauflösenden Texturen über den Bildschirm. Beobachter

waren sich einig, das bisher eindrucksvollste Beispiel der Leistungsfähigkeit von Sonys 128-Bit-Konsole gesehen zu haben. Prompt verkündeten einige Internet-Newsdienste sowie zwei englischsprachige Playstation-Magazine das baldige Erscheinen von „Unreal Tournament PS2“. Bereits zum US-Start im September sollte die Baller-Gemeinde mit diesem Spitzentitel versorgt werden. Eine Internet-taugliche Fassung wurde für das 1. Quartal 2001 angekündigt. Doch da waren die lieben Kollegen schief gewickelt, denn noch taucht „Unreal Tournament“ auf keiner Release-Liste auf. Fakt ist, dass Epic die „Unreal Tournament“-Spielmechanik auf die Playstation 2 portiert hat und als „Middleware“ an interessierte Entwickler lizenziert. Unsicher ist jedoch, ob Epic tatsächlich an einer PS2-Version des eigentlichen Spiels arbeitet. Vice President Mark Rein dementiert solche Gerüchte, scheint aber etwas zu pokern. Denn Epic ist momentan auf der Suche nach einem zahlungsfreudigen Publisher und möch-

te sich verständlicherweise nicht zu tief in die Karten blicken lassen. Doch gibt es eigentlich keinen Grund, wieso der Ego-Shooter nicht für die Playstation 2 erscheinen sollte. Wir gehen davon aus, dass spätestens im nächsten Jahr, wenn die PS2 onlinefähig ist, mit „Unreal Tournament“ eines der besten und vor allem schönsten PC-Spiele den Weg auf die neue Sony-Konsole findet. Wir freuen uns jedenfalls darauf.



Die Engine steht – jetzt muss Epic nur noch einen geeigneten Publisher für die PS2-Version von „Unreal Tournament“ finden.

DVD der PS2 im Messlabor

Wie gut ist das DVD-Laufwerk der PS2 wirklich? MAN!AC wollte es ganz

genau wissen und schickte die Multimedia-Konsole ins Messlabor. Die DVD-Spezialisten unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* stellten keine gravierenden Mängel fest und bescheinigen der Playstation 2 als DVD-Player ein gutes Preis/Leistungsverhältnis. Nachfolgend das genaue Messergebnis:

	MESSWERTE	NOTE
VIDEOFREQUENZGANG (S-VIDEO)	114%	
VIDEOFREQUENZGANG (PAL-Inputs)	4%	
GAMMA/GAMMA-LEVEL/CONTRAST	97%	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	60,4 dB	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	ohne Störung	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	ohne Störung	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	ohne Störung	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	ohne Störung	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	1,8 ns	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	1,2 mm/2 mm	
THROTTLE/THROTTLE-LEVEL/CONTRAST	2,6 mm/1 mm/65 ym	

Übung macht...

Da stellt sich die Frage: Sind die offensichtlichen Hardware-Schwächen bei Sony niemandem aufgefallen? Der PS2-Macher beantwortet kritische Fragen mit einer im Vergleich zu bisherigen Konsolen unterschiedlichen Programmier-Philosophie. Anstatt wie bisher Texturen und andere Grafiken vorab zu rendern und dann im Speicher zum Abruf bereitzustellen, soll alles in Echtzeit berechnet werden. Der Grafikspeicher diene nur als Puffer, den Rest der Arbeit übernehmen 'Emotion Engine' und Vector-Units. So einfach sich das in der Theorie anhört, so schwierig sind diese Pläne in der Praxis umzusetzen. Dass Starttitel nur einen Teil des Hardware-Potenzials einer neuen Konsole reflektieren, ist völlig normal. Dem kritischen Käufer sind die Probleme der Programmierer aber erstmal egal – er vergleicht, was hinten herauskommt, also

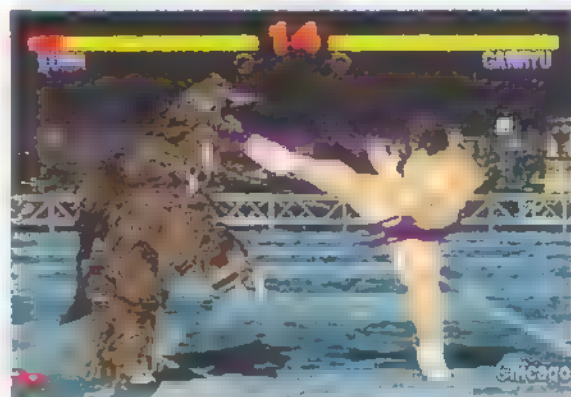


Fehlendes Anti-Aliasing verursacht einen unschönen Treppeneffekt (Bild: "Ridge Racer 5" PS2)

im Griff hat. Doch wir wollen nicht zu schwarz malen. Konsolen-Entwickler sind fähige Leute: man betrachte nur, welche sensationellen Grafikleistungen man der Playstation (CPU mit 33,8 Mhz, 1,5 MB Hauptspeicher) entlockt. Da scheint es nur eine Frage von Zeit und Übung, bis die neue Sony-Konsole dem Dreamcast die Auspuffrohre zeigen kann. Mit der Situation des Saturn lässt sich das 'PS2-Dilemma' jedenfalls nicht vergleichen, denn die Unterstützung der PS2 durch Drittentwickler ist im Vergleich zum Saturn gigantisch, und auch die Hardware-Verkäufe trotz schwacher Software äußerst zufriedenstellend. Dabei fällt aber auch auf – das machte eine repräsentative Sony-Umfrage deut-



Kaum zu glauben, dass beide Bilder von der Playstation stammen: "Ridge Racer" heimste 1994 Grafikhöchstwertungen ein und wirkt im Vergleich zu "Ridge Racer Type 4" hässlich.



Ein weiterer Beleg dafür, dass Spiele der ersten Generation die wahre Hardware-Leistung nur ansatzweise widerspiegeln: "Tekken" (1995) und "Tekken 3" (1998) auf der Playstation.



lich – dass beim Kauf der PS2 bei vielen Kunden die DVD-Fähigkeit eine wichtige Rolle gespielt hat. Immerhin 80 Prozent geben an, die PS2 regelmäßig als DVD-Player zu nutzen. Bei aller Kritik, die sich Sony wegen der komplizierten PS2-Architektur gefallen lassen muss, scheint sich das Ja zur DVD als intelligenter Schachzug heraus zu kristallisieren.

Playstation 3 bereits 2003?

Ob die Entwickler jahrelang Zeit haben, mit der neuen Hardware warm zu werden, scheint allerdings fraglich. Sony-Präsident Ken Kutaragi jedenfalls sagt für die Zukunft deutlich kürzere Produktzyklen voraus als noch zu 16- bzw. 32-Bit-Zeiten. Am Nachfolger des PS2-Prozessors 'Emotion Engine' wird bereits gearbeitet, eventuell soll der Hochleistungschip das Herz der Playstation 3 bilden. Diese könnte bereits in drei Jahren das Licht der Welt erblicken. Doch das ist halb so wild, denn Sony will das Prinzip der Abwärtskompatibilität auf jeden Fall fortführen. Die PS3-Hardware dürfte der der aktuellen Konsole ziemlich ähnlich sein, nur eben mit einem schnelleren Prozessor, einem leistungsfähigeren Grafikchip und mehr Speicher. Doch das ist Zukunftsmusik. Aktuell dürfte für die meisten von Euch wichtig sein, wie sich die Qualität der ersten PAL-Spiele zum Europa-Start der PS2 im Herbst/Winter darstellt. Interessant wird in diesem Zusammenhang ganz bestimmt die E3, wenn westliche Entwickler ihre ersten PS2-Titel präsentieren. Momentan macht es für den Durchschnittsverdiener aus beschriebenen Gründen wenig Sinn, sich für mehrere tausend Mark ein Import-Gerät aus Japan zu besorgen. ts

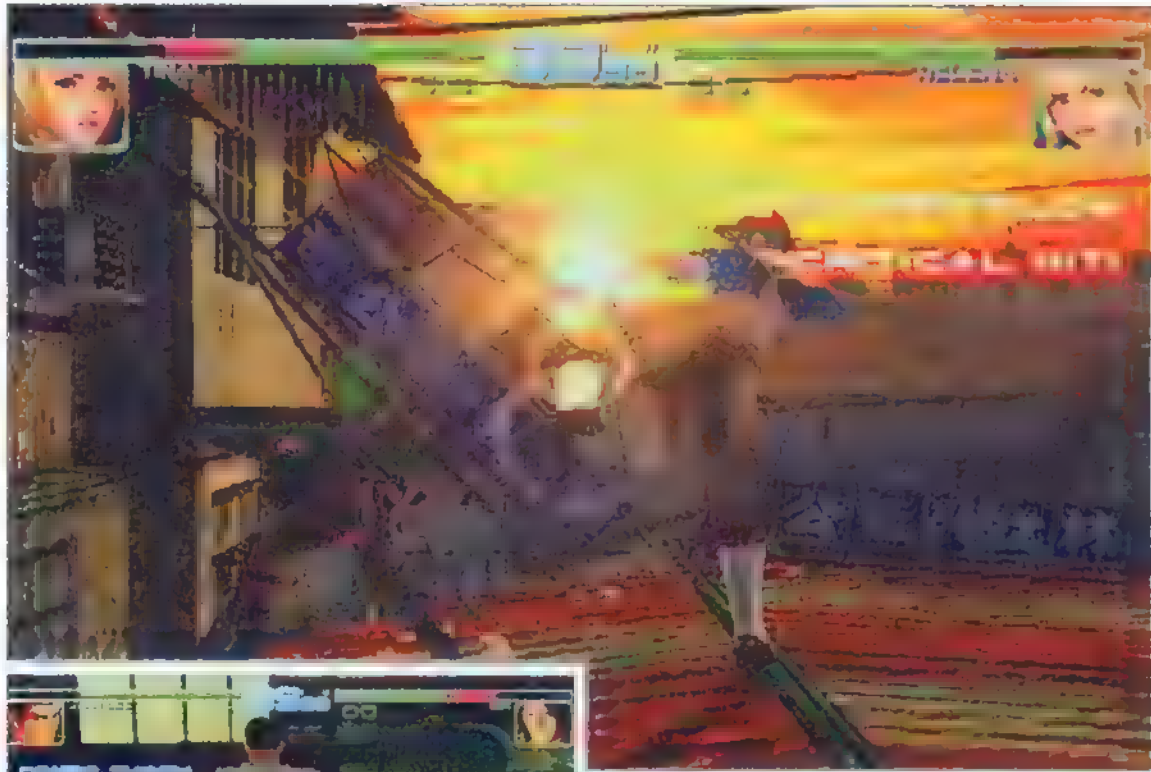
HOME ENTERTAINMENT SYSTEM PS2

Aufrüstenwahn in der Konsolenwelt

TRENDSETTER SEGA: Der Dreamcast-Macher zeigt beeindruckend (siehe TGS-Messebericht ab Seite 26), was man mit den beschränkten Anschlussmöglichkeiten des Dreamcast alles anzufangen weiß. Sony liefert bei der PS2 zwar weitaus mehr Schnittstellen, schweigt sich über konkrete Einsatzzwecke aber noch aus. Priorität hat momentan ein Modem, welches bei der Konkurrenz bereits standardmäßig integriert ist. „Im nächsten Jahr kann man mit der PS2 ins Internet“, wird von den Sony-Verantwortlichen im-

mer wieder beteuert. Reichlich spät im Vergleich zu Sega. Dabei ist die Hardware das geringste Übel – Modems für den PCMCIA-Port der PS2 gibt es im PC-Bereich schon seit Jahren. Neben passender Treibersoftware kostet vor allem der Aufbau eines Zugangsknoten-Netzes und nicht zuletzt die Programmierung eines PS2-WWW-Browsers Zeit. Unklar ist die Position der Drittanbieter im PS2-Zubehörgeschäft. Bei der Playstation entwickelte sich schnell ein großer Zubehörmärkte, der die Regale der

Kaufhäuser füllen ließ. Ob Sony bei der PS2 alles selbst machen will? Dass die Japaner ein eigenes PCMCIA-Modem samt Software anbieten und den Käufer nicht in die Notebook-Abteilung ausweichen lassen, scheint jedenfalls sicher. Gut möglich, dass Sony dann von Anfang an auf ein superschnelles Kabelmodem setzt, um ähnlich wie Sega auch Bildtelefonie, den schnellen Download von PS2-Software und ähnliche bandbreitenfordernde Anwendungen zu ermöglichen. Wir sind gespannt.



PS2-Prügler kommen nicht nur in den Genuss von drei zusätzlichen Stages, auch Tinas Katzenkostüm erfreut Eure Augen.



PS2: Der Wisch-Effekt beim Endgegner weicht erst nach einer guten Leistung Eurerseits – wer verprügelt wird, verliert auch die Übersicht.

DEAD OR ALIVE 2



Durch die Wand: Auch in den neuen Sony-Stages werdet Ihr vom leidigen Kämpfer-Clipping nicht verschont

Dreamcast-Besitzer genießen bereits seit einiger Zeit eine originalgetreue Spielhallen-

umsetzung von "Dead or Alive 2". Wir haben überprüft, ob man der eben erschienenen Playstation-2-Version die etwas längere Entwicklungszeit ansieht.

Die augenfälligsten Unterschiede zwischen Dreamcast- und Playstation-2-Version liegen natürlich in der Optik der Figuren und Hintergründe. Während Euch die PS2-Kämpfer genau wie ihre "Tekken"-Kollegen mit hässlichen Treppen an ihren Rändern verschrecken, präsentiert sich die Dreamcast-Truppe mit sauberen Kanten und satten Farben. Dafür wartet die Konkurrenz-Version mit wesentlich schöneren und zahlreicheren Lichteffekten auf. Sonnenstrahlen und Neonlicht verschaffen der PS2 zwar einen kleinen Achtungserfolg, leichtes Flackern in bestimmten Stages und die bereits vom Dreamcast bekannten, massiven Clipping-Fehler verdienen jedoch Schelte. So kann sich die Sega-Konsole mit der besseren Grafik rühmen, beim Sound geht der Punkt dafür knapp an Sony. Mit minimalen

Pluspunkten im Höhenbereich wirkt die PS2-Akustik einen Tick klarer. Die restlichen Unterschiede zwischen den beiden Versionen sind eher kosmetischer Natur. So betrachtet Ihr bei der Charakterauswahl auf der Playstation 2 eine Echtzeit-

Animation des Kämpfers, während Ihr auf dem Dreamcast nur Standbilder vorgesetzt bekommt. Als Trumpf der Sony-Version entpuppen sich die zusätzlichen Arenen und Kostüme. Ganze drei Stages mehr als auf der älteren Sega-Fassung sind zu finden, über sonnenbeschienenen Hausdächern, staubiger Wüste und im holzgetäfelten Karate-Dojo dürfen sich die Playstation-Prügler austoben. Auch bei den Kleidungsstücken der Prügel-Prinzen und Anime-Athletinnen kommt Ihr mit der PS2 auf Eure Kosten: Die Kostüme müsst Ihr zwar zuerst im Story-Mode freispielen, dafür haben die Kämpfer mehr Kleidungsvariationen zu bieten als die Sega-Kollegen. Spielerisch gleichen sich beide Versionen, auch auf der Playstation 2 vermöbelt Ihr Eure Gegner mit eleganten Combos oder überrascht den Feind mit hinterhältigen Kontern (siehe auch den Test der Dreamcast-Version auf Seite 56).

Fazit: Grafikfetischisten greifen zur Dreamcast-Umsetzung, während Prügel-Puristen mit dem Wunsch nach zusätzlicher Abwechslung die PS2-Scheibe ins Laufwerk schieben. *dm*



In der PS2-Version (oben) erfreut Euch eine kurze Animation bei der Charakterwahl



Mehr Stages, mehr Kostüme, mehr Lichteffekte prägen die Sony-Umsetzung. Dafür plagen Euch die bekannten Grafikprobleme der Playstation 2.



Bei der PS2-Version (links) erkennt Ihr deutlich die Treppen an den Rändern der Figuren und Hintergrundobjekte, dafür beeindruckt die Sony-Fassung mit hübschen Lensflare-Effekten.

0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Theo KRAENZ GAMES
Laden
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
ESM-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRAENZ VERSAND

Dreamcast 399,- Teamcast (kein Skonto!)

- Dreamcast ohne Skonto!!! ... 399,-
- Controller Innovation ... 49,95
- Controller SEGA ... 59,95
- RGB Kabel + AV - Innovation ... 24,95
- MadCatz MC2 Racing Wheel ... 114,95
- Innovation VMU 4 Meg ... 84,95
- Memory Card SEGA VMU 1meg ... 59,95
- Pistole MadCatz Dreamblaster ... 74,95
- Testatur / Keyboard - SEGA ... 89,95
- 4 Wheel Thunder (Mai) ... 89,95
- Jimmy White's 2 - Cueball ... 84,95
- Blue Stinger ... 84,95
- Chu-Chu-Rocket (Online) (Mai) ... 59,95



- Dead or Alive 2 (DC) ... 89,95
- Crazy Taxi ... 89,95
- Dead or Alive 2 (Apr.) ... 89,95
- Deadly Skies ... 89,95
- Brown's Blood (Apr.) ... 89,95
- ECW Hardcore Revolution ... 89,95
- Evolution-World of Sacred Day ... 84,95

Dreamcast

- F1 Racing Championship (Mai) ... 89,95
- Grand Theft Auto 2 (Apr.) ... 89,95
- Hidden & Dangerous (April) ... 89,95
- House of the Dead 2 ... 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver ... 89,95
- MDK 2 (Apr.) ... 89,95
- NBA 2K ... 94,95
- The Nomad Soul (Apr.) ... 89,95
- Rayman 2 ... 89,95
- Red Dog (Apr.) ... 84,95
- Resident Evil: Code Veronica (Mai) ... 99,95
- Sega Rally 2 ... 99,95
- Worldwide Soccer Euro (Mai) ... 89,95
- Shadowman ... 89,95
- Sonic Adventures ... 89,95
- Soul Calibur ... 89,95
- Spirit of Speed (Mai) ... 89,95
- Star Wars EP1: Racer (Apr.) ... 89,95
- Tee Off ... 89,95
- Tomb Raider IV ... 89,95
- Tony Hawk's Skateboarding ... 89,95

Dreamcast

- Tekken 2 (Apr.) ... 89,95
- Virtua Striker 2 Ver. 2000.1 ... 89,95
- V-Rally 2 (Mai) ... 89,95
- WWF Attitude ... 49,95
- MDK 2 (DC) 99,95
- Tomb Raider 4 (DC) 89,95
- Rayman 2 (DC) 89,95
- Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Donkey Kong Pak 299,00
- Controller Nintendo - color ... 54,95
- Antennenkabel (RF-Set) orig. ... 49,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
- Nintendo Mem.Card 0,25 Meg ... 34,95
- Rumble Pak LX4 Tremor ... 24,95
- All Star Baseball 2000 ... 99,95
- Asteroids Hyper 64 (Apr.) ... 89,95
- Battletanx - Global Assault ... 89,95
- Command & Conquer 3D ... 109,95

NINTENDO 64

- Daikatana (Apr.) ... 109,95
- F1 World Grand Prix 2 ... 89,95
- Hydro Thunder (Apr.) ... 109,95
- McGrath Supercross 2 ... 89,95
- Jet Force Gemini ... 109,95

NINTENDO 64

- Nuclear Strike ... 109,95
- Spieleber. Pokémon Stadium ... 24,80
- Rayman 2 ... 119,95
- Top Gear Hyper Bike ... 109,95
- Vigilante 8: Second Offense ... 89,95

GAME BOY COLOR

- F1 World Grand Prix 2 ... 84,95
- Mask n Zorro (März) ... 59,95

NINTENDO 64

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Beetle Adventure Rac. ... 39,95
- Bomberman Hero ... 49,95
- Extreme G 2 ... 49,95
- Gauntlet Legends ... 49,95
- Iggy's Recking Balls ... 49,95
- NBA Pro 99 ... 49,95
- NHL Pro 99 ... 49,95
- Premier Manager 64 ... 39,95
- Racing Simulation 2 ... 49,95
- Roadsters 99 ... 49,95
- Shadowman ... 49,95
- Tonic Trouble (Ed) ... 79,95
- Turok 2 dt. ... 39,95
- Turok 2 engl. PAL ... 39,95
- V-Rally ... 39,95
- World Driver Champ. ... 49,95
- Turok Legend d.v.L. ... 49,95
- Turok Rage Wars ... 49,95

NINTENDO 64

Unser Osterangebot für NINTENDO 64

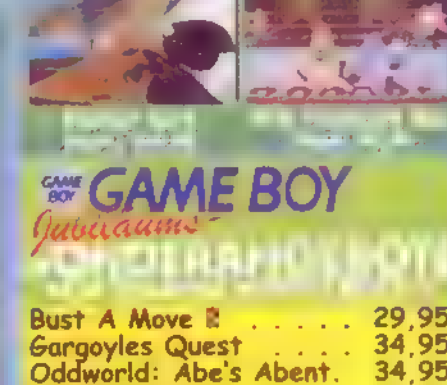


PLAYERS CHOICE

- Lylet Wars ... 64,95
- Wave Race 64 ... 64,95

GAME BOY

Unser Osterangebot für GAME BOY

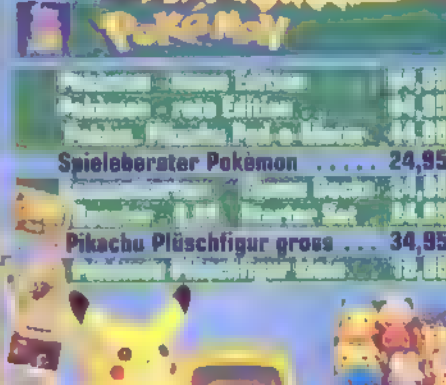


GAME BOY

- Bust A Move 2 ... 29,95
- Gargoyles Quest ... 34,95
- Oddworld: Abe's Abent. ... 34,95
- On the Tiles ... 34,95
- Spirou ... 34,95
- Superman ... 29,95
- Tamagotchi ... 29,95
- Top G. Rally (Rmbi) COL. R ... 49,95

GAME BOY

Unser Osterangebot für GAME BOY



GAME BOY

- Spieleberater Pokémon ... 24,95
- Pikachu Plüschfigur gross ... 34,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE NINTENDO BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

10 Jahre Theo Kranz Versand

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per E-Mail an info@tkgames.de

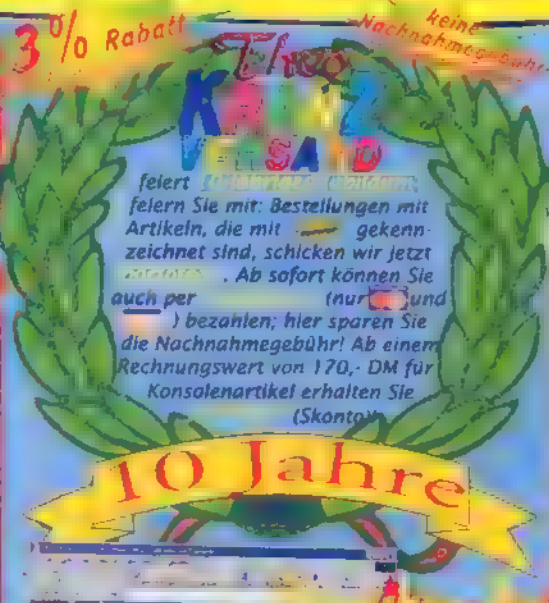
0931-3545222
ODER
0180-521844

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

INDUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545281
Untersuchung inkl. Bausgabekosten

3% Rabatt

keine
Nachnahme



10 Jahre

Controller Gamester Evolution	79,95
Evolution	119,95
Controller Konami D.J.-Controller	69,95
Antennenkabel (RFU) Sony	49,95
RGB-Kabel G-Con Innovation	14,95



Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Mem.Card Innovation 75 Blocks	14,95
Mem.Card Innovation 60 Blocks	28,95



Xploder FX (4.52)	69.95
Pistola Blaze Falcon Light Gun	89.95
Pistola Sony G-Con 45	79.95



SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Breath of Fire 3	39.95
Int. Superstar Soc.Pro'98	29.95
Ninja	39.95
Popoulos	49.95
Poy Pay 2	39.95
R-Types	29.95
Racing Simulation 2	39.95
Ridge Racer Revolution	39.95
Rollcage	34.95
Shadowman	49.95
Sports Car GT	69.95
J.McGrath Supercross'98	39.95
Tai Fu	69.95
Vs. (Versus)	29.95
Wild Nine's	39.95
WWF Attitude	49.95
Z	49.95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung als Artikel sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt.

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!

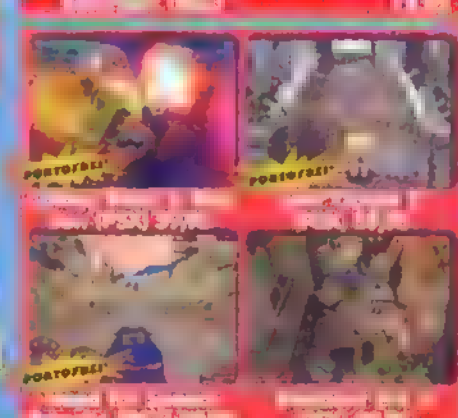
Unter besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15.⁰⁰ Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am **nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitiger
Singular **portofrei!** Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei! Bestell-Annahme: 8.⁰⁰ - 20.⁰⁰ Uhr,
Montag - Freitag

Ace Combat 3: Electrosphere	99.95
Army Men - 3D	89.95
Army Men - Air Attack	89.95
Box Champions 2000	89.95
Bundesliga 2000 - Manager	89.95
Caesar's Palace 2000 (Apr.)	89.95



Civilization 2	88,95
-----------------------------	--------------

Croc 2	89.95
Discworld Noir	84.95
Dune 2000	89.95
ECW Hardcore Revolution	89.95
Chuzzleit	
F1 2000	89.95
Fifa 2000	89.95
Fighter Maker	79.95
Big Ol' Bass-Fisherman's Bait 2	89.95
Formel 1 '99	(SVR) 59.95



Galerians
(PSX) 79,95

Grand Theft Auto 2	89.9
Hydro Thunder (Apr.)	89.9
Int. Track and Field 2	89.9
ISS Pro Evolution	89.9
Jade Cocoon: Tamamayu Leg.	89.9
James Bond: Morgen stirbt nie	89.9
Legacy of Kain: Soul Reaver	89.9



IMA Forball Messer (Lar) 89.9
Lucky Lucke Comic-Star Collect 44.9

Medal of Honor	99.9
Medal of Honor: Assault	99.9
Mortal Kombat 3	74.9
Mortal Kombat 3: Special Edition	99.9
NBA in the Zone 2000 (Apr.)	89.9
NBA Live 2000	89.9
NBA Showtime - NBA on NBC	89.9
Need for Speed - Porsche 1999	89.9
N-Gen Racer (Mail)	89.9
NHL: Medal of Steel 2000 (Apr.)	99.9
Pac-Man World	69.9
Player Manager 2000	69.9
Pro Football Manager (Apr.)	89.9
Road to Premier Manager (Mail)	79.9
Prince of Persia: The Sands of Time	89.9
Road to Silver (Apr.)	89.9
Railroad Tycoon II	89.9

Rescue Hunt (April)	79.95
Road Rash Jailbreak	89.95
Rollcage Stage 2	59.95
Rugrats - Studio Tour (Apr.)	89.95
Saga Frontier II	79.95
Silent Bomber (Mail)	84.95
Silicon Valley (Apr.)	89.95
Sno-Cross (Apr.)	79.95
South Park	84.95
South Park Rally	89.95
Spec Ops - Stealth Patrol	89.95
Spyro 2 - Gateway to Glimmer	99.95
Star Ixiom (Apr.)	59.95
StarWars EP1: Jedi Power Batt.	89.95
Street Skater 2	89.95
StreetSkater III (New Format)	79.95
Superbike 2000	89.95
Supercross 2000	89.95
Tarzan	99.95
Techno Mage (Juni)	89.95
Tenchu 2 (Jul)	89.95
Thrasher Skate & Destroy	89.95
Tiger Woods PGA Tour 2000	89.95
Tiny Tank	89.95
Tony Hawk's Pro Skater	89.95
Toys R Us (Jul)	89.95
Toy Story 2	89.95
UEFA Champions League 1999/2000	89.95
Urban Chaos	89.95
Vampire Hunter S	79.95
Verand Hearts 2 (Apr.)	89.95
Vexing Tale (June)	79.95
Victory Boxing 3 (Apr.)	79.95
WCW Mayhem	89.95

 PlayStation™

Bust-A-Move 2	29,95
Croc	44,95
Fifa 98	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Moto Racer 2	49,95

Tomb Raider	49,95
Tomb Raider II	49,95
Worms	44,95



UNFOLD YOUR OWN "ONLY" BESTSELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

COMING NOW

TITEL	HERSTELLER/GENRE	RELEASE
Air Boardin' USA	Ascii Sport	
Countdown: Vampires	Bandai Action-Adventure	
Danger Girl	THQ Action	
Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames Ego-Shooter	
Excitebike 2000	Nintendo Rennspiel	
Mr. Driller	Namco Puzzlespiel	
Perfect Dark	Nintendo Ego-Shooter	
Space Channel 5	Sega Musikspiel	
Street Fighter EX 2 Plus	Capcom Beat'em-Up	
Street Fighter 3 Double Impact	Capcom Beat'em-Up	
Vagrant Story	Square Rollenspiel	
Wild Arms 2	Sony Rollenspiel	

TITEL	HERSTELLER/GENRE	RELEASE
Alien Resurrection	Fox Interactive Action	
Arena League Football	Midway Sport	
Dark Angel	Metro 3D Action	
Fighters Destiny 2	Southpeak Beat'em-Up	
Legend of Mana	Square Rollenspiel	
Microsoft Combat Flight Simulator	Konami Simulation	
Spec Ops	Ripcord Action	
Stunt Racer 3000	Midway Rennspiel	

TITEL	HERSTELLER/GENRE	RELEASE
Bass Fishing 64	Victor Angeln	
Brave Saga 2	Takara Strategie	
Breath of Fire 4	Capcom Rollenspiel	
Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version	Konami Musikspiel	
Elan Plus	Visco Simulation	
Legend of Zelda: Muja's Mask	Nintendo Action-Adventure	
Metal Slug X	SNK Action	
Power Stone 2	Capcom Beat'em-Up	
Samba de Amigo	Sega Musikspiel	
Space Ship Yamato: Soldiers of Love	Bandai Strategie	

TITEL	HERSTELLER/GENRE	RELEASE
El Dorado Gate	Capcom Rollenspiel	
Sakura Taisen	Sega Simulation	
Grauen's Bird Cage: Kapitel 5	Sega Simulation	
Resident Evil Zero	Capcom Action-Adventure	
Zusar Vasar	Real Vision Rennspiel	

Spiel wird in Deutschland erscheinen
 Veröffentlichung in Deutschland realistisch
 Spiel erscheint nicht in Deutschland



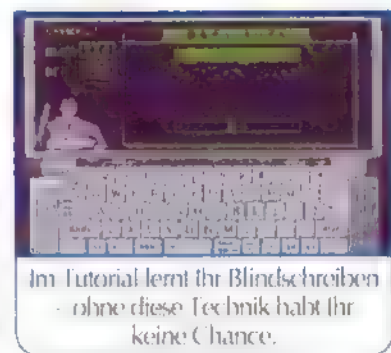
The Typing of the Dead



Ein Tusch für Sega – der Dreamcast-Macher erfindet ein neues Genre: „The Typing of the Dead“ ist nämlich der weltweit erste Tastatur-Shooter.

Anstatt anrückende Zombies mit Controller oder Lichtpistole in die ewigen Bit-Jagdgründe zu befördern, hämmert Ihr für jeden Gegner bestimmte Buchstabenfolgen in die Tastatur. Jeder korrekte Buchstabe versetzt dem wandelnden Fleischklumpen einen Treffer; habt Ihr das Wort komplett eingegeben, ist der Untote mausetot. Je schneller Ihr seid, umso besser ist Euer Ranking, welches für jeden Gegner angezeigt wird. Gleichzeitig lädt sich eine „Perfect-Leiste“ auf – was passiert, wenn diese bei 100% angelangt ist, wird nicht verraten! Bei manchen Monstern zählt nicht nur Schnelligkeit, sondern auch eine fehlerlose Schreibe. Ein falscher Buchstabe, und die Trefferchan-

ce ist dahin. Eine Portion Trivia kommt beim dreiköpfigen Drachen ins Spiel (hatte in „The House of the Dead 2“ noch fünf Köpfe): In der Bildmitte taucht eine Frage auf, unter jedem Drachenkopf steht eine mögliche Antwort. Bevor Ihr in die Tasten haut, müsst Ihr also erst die Frage beantworten. Soweit die Theorie – in der Praxis versteht Ihr als Nicht-

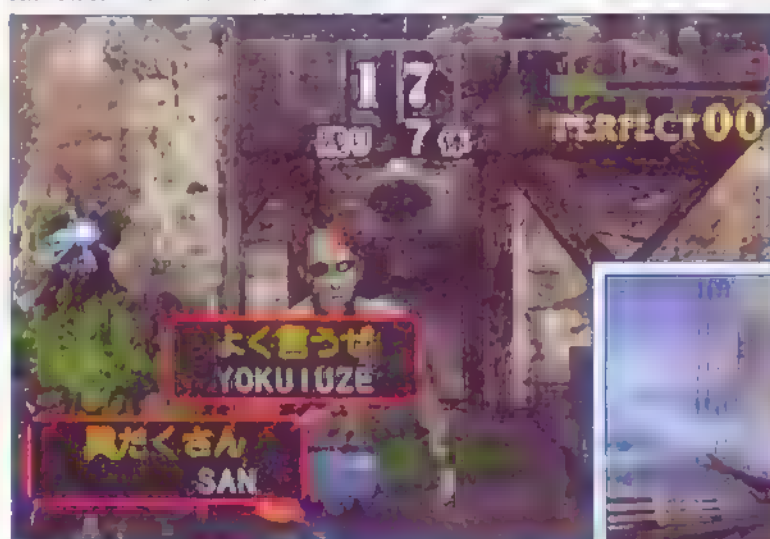


Im Tutorial lernt Ihr Blindschreiben – ohne diese Technik habt Ihr keine Chance.

Japaner kein Wort und müsst bei Eurer 1:3-Chance auf ein Portionchen Dusel hoffen. Segas gruseligster Schreibkurs basiert zu weiten Teilen auf dem brutalen Lightgun-Gemetzel „The House of the Dead 2“, hat aber – neben der Tötungsart – einige Neuerungen zu bieten. So könnt Ihr die Spiel-Kapitel einzeln an-



„Typing of the Dead“ lässt sich nur mit der Dreamcast-Tastatur spielen



Action satt: Spielablauf und Gewaltfaktor sind mit „The House of the Dead 2“ nahezu identisch.





Nicht ganz so spannend wie das 'Todeshaus': Im Vergleich zum Lichtpistolen-Vorbild kommen die Zombies langsamer auf Euch zu.



Zum Totlachen: Auch optisch seid Ihr statt einer Pistole mit Dreamcast und Tastatur bewaffnet.

wählen, und in jeder Stage wartet neben dem Zwischengegner eine Mini-Mission, in der Ihr unter Zeitdruck für zombiefreie Luft sorgen müsst. Neue Gegnertypen und veränderte Handlungswege bieten auch dem Lightgun-Veteranen Abwechslung. Das motivierende Extra-System im Original-Modus wurde ebenfalls reformiert. Waren eingesammelte Hilfsmittel bisher erst beim nächsten Durchgang verfügbar, so belegt Ihr in „The Typing of the Dead“ vier F-Tasten mit Bomben, Säure oder Zusatzwaffen. Ein japanisches Tutorial macht Anhänger des 'Zweifinger-Such-Systems' mit den Vorzügen des Zehnfinger-Blindschreibens vertraut. Und nur wenn Ihr beim Tastendrücken nicht auf das Keyboard schauen müsst, macht die Zombie-Horde nicht schon nach wenigen Minuten Hackfleisch aus Euch. Europäische Keyboardkundige kämpfen außerdem mit den vertauschten Z/Y-Tasten. Immerhin lässt sich im Optionsmenü mit Leben, Continues und Wortlänge der Schwierig-

keitsgrad variieren. Die Feinde gewähren Euch außerdem deutlich mehr Reaktionszeit als beim Lichtpistolen-Vorbild, wodurch sich aber nicht ganz die adrenalinfördernde Action des 'Todeshauses' entwickelt. Dem steht „The Typing of the Dead“ optisch in nichts nach: Traumhaft schöne Highres-Texturen, zerbröselnde Zombies und konstante 60 Bilder pro Sekunde begeistern auch ein Jahr nach Erscheinen des Originals. Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass die Idee 'Tastatur-Shooter' erst dann umgesetzt wird, wenn eine Konsole mit Keyboard erscheint – auf dem PC wäre sowas schon seit 15 Jahren möglich gewesen. Wollt Ihr also Eure Blindschreib-Fähigkeiten etwas auffrischen, gibt's es keinen unterhaltsameren Weg als mit Segas Horror-Innovation. *ts*



Quizeinlage: Bevor Ihr zu tippen beginnt, müsst Ihr erst die richtige Antwort auf eine Frage in japanischen Schriftzeichen erraten.



In Nejis detailreich ausgestatteter Wohnung beobachtet Ihr mit der zoombaren, frei beweglichen Kamera das Leben Eures Untermieters.

Roommania #203



Wusstet Ihr, dass in Eurem Dreamcast ein kleiner Mann wohnt? Freilich nicht immer, nur wenn Ihr Segas „Roommania #203“ eingelegt habt. Nachmittags und abends spielt Ihr Voyeur bzw. Kameramann, während der lebensnah animierte Neji Taihei fernsieht, eine Zeitschrift liest oder sich die Zähne putzt. Neji trinkt Wasser, wenn er durstig ist, setzt sich an den Computer oder schaltet vor dem Schlafengehen noch kurz das Radio ein. Mit dem Werfen unsichtbarer Polygonbälle könnt Ihr Nejis Aktionen beeinflussen. Eine Balkenübersicht am Bildrand informiert Euch über Gesundheit und Stimmung Eures Untermieters. Der fühlt sich wohl, so lange Ihr nicht versucht, ihn in den Wahnsinn zu treiben – und das könnt Ihr durchaus tun! Verlässt Neji nämlich die Wohnung und geht zur Arbeit, übernimmt Ihr die Rolle eines Poltergeistes. Ihr könnt zum Beispiel Nejis Sandalen verräumen oder die Glotze einschalten. Euer Dreamcast-Freund wundert sich erst, zweifelt dann an seinem Verstand und nimmt sich schließlich das Leben. Natürlich nur, wenn Ihr's so weit kommen lasst. Genau so gut könnt Ihr einfach nur Nejis Zeitung lesen, seine Haare blond färben lassen oder ihm eine Freundin finden. *ts*

Little Computer People war 1985 – lange vor der Tamagotchi-Welle – die erste Lebens-Simulation in spielerischer Form. In dem C64-Klassiker musset Ihr einen kleinen Mann und seinen Hund sicher von der Geburt bis zum Tode begleiten. Ein Pixel-Querschnitt zeigte Euch (beeinflussbare) Aktivitäten innerhalb des Häuschens, andere Schlüsselszenen wurden mit Texteinblendungen beschrieben. Ein mitreißendes Spielerlebnis, das Entwickler Maxis („Sim City“) vor kurzem mit dem unterhaltsamen „The Sims“ (PC) wieder aufgriff.



Virtuelles Leben auf dem C64: „Little Computer People“ (Activision, 1985)

71%

SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Sega
D-RELEASE
nicht geplant

„House of the Dead 2“ als Tastatur-Shooter: Interessante Variation der optisch beeindruckenden Zombie-Action.

18

68%

SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Sega
D-RELEASE
nicht bekannt

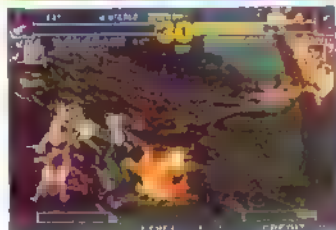
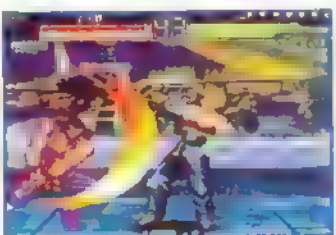
Faszinierende Lebens-Simulation, die auch optisch überzeugt. Leider bekommt Ihr ohne Japanisch-Kenntnisse nicht alles mit.

12

King of Fighters '99 Evolution

Im "King of Fighters"-Ring

duellieren sich seit 1995 die besten Kämpfer des SNK-Prügelstalls. Ihr Heim-Debut gab die Serie wie auch alle anderen SNK-Fighters auf dem Neo Geo. Unten seht ihr die Klassiker "Art of Fighting", "Fatal Fury" und das erste "King of Fighters".



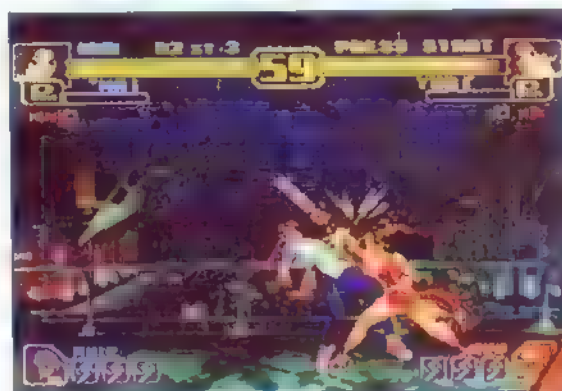
Wer seine Power-Leiste fleißig aufgefüllt hat, darf die Gegner mit kräftigen Superschlägen in den Arena-Staub schicken.



SNKs Handkanten-Elite zeigt sich zum zweiten Mal auf dem Dreamcast. Neben zahlreichen bekannten Gesichtern finden sich auch einige neue Cha-

raktere zum prestigeträchtigen "King of Fighters"-Turnier ein. Die peitschen-schwingende Whip und der kleine Bao behaupten sich neben Altmeistern wie Terry Bogard oder Robert Garcia und treten wahlweise im Single- oder Team-Player-Mode zum Wettstreit um die Prügelkrone an. Eine Tag-Team-Option gibt es leider nicht, dafür sucht ihr Euch neben dem Hauptcharakter einen "Striker" aus, den ihr per Knopfdruck aktiviert und mit dessen Hilfe ihr Euren Gegner ablenkt oder schmerzhaft Com-bos startet. Ansonsten bleibt bei "King of Fighters Evolution" spielerisch alles beim alten: Mit je zwei Schlägen und Tritten

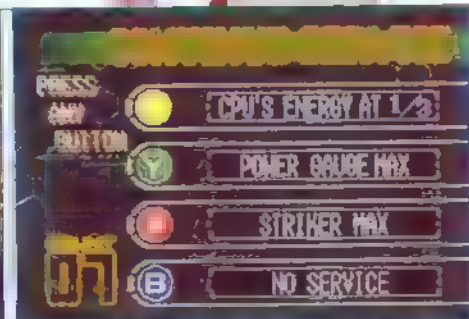
bewaffnet, fegt ihr die Kontrahenten aus dem Weg, durch gleichzeitiges



Fernost-Schönheit Mai Shiranui darf natürlich nicht fehlen und macht den "DoA 2"-Ladys ernsthaft Konkurrenz



Nach dem Kampf wird Euer Können bewertet (links). Wer regelmäßig an harten Gegnern verzweifelt, mogelt sich mit unfairen Mitteln durch (rechts).



Drücken von Punch- und Kick-Button weicht ihr gegnerischen Attacken aus oder startet einen mächtigen Angriff. Dazu gesellen sich die allseits bekannten Special-Move-Kombinationen: Sobald der



Hilfreich: In arger Bedrängnis ruft ihr verbündete Kämpfer per "Striker"-Kommando zur Unterstützung.

entsprechende Power-Balken aufgeladen ist, dürft ihr natürlich auch komplizierte Super-Specials ausführen. Diese fallen oftmals optisch nicht allzu bombastisch aus, auch die Kämpfer selbst wirken im Vergleich zur aktuellen Capcom-Konkurrenz weniger detailliert und schwächer animiert. Dafür bestechen die dreidimensionalen Hintergründe mit dynamischen Kameraschwenks vor dem Kampf und Effekten wie einer schwingenden Schiffschaukel oder einem startenden Flugzeug während des Matches. Auch die Musik überzeugt durch rockige Akustik. Soundtrack-Ladepausen gehören der Vergangenheit an.

Versteckte Charaktere und Secrets spielt ihr wie bei "Marvel vs. Capcom" durch Erfahrungspunkte frei, die ihr Euch im Turnier verdient oder mittels Link zum Neo Geo Pocket erschummelt. dm

80%

SYSTEM

Dreamcast

HERSTELLER

SNK

D-RELEASE

nicht bekannt

Taktische Handkanten-Duelle vor dreidimensionalen Kulissen. Fans tiefgründiger Prügelkost greifen bedenkenlos zu.

12

Star Wars Episode 1: Racer



Während die actionlastigen Versoftungen der endlos gehypten "Episode 1" auf der Playstation wenig unterhaltsam ausfielen, kamen N64-Besitzer in den Genuss eines gelungenen Sternenkrieg-Spiels. Der nüchtern benannte "Episode 1 Racer" beschränkte sich dabei auf die Umsetzung der Sequenz, an deren eindrucksvoller Tricktechnik und Dynamik selbst eingefleischte "Star Wars"-Muffel Gefallen fanden: Das Pod-Race von Anakin Skywalker gegen eine Truppe feindseliger Aliens.

Mit einer Umsetzung dieses Spektakels feiert der Mythos nun seine Premiere auf dem Dreamcast. Grundlage dafür ist die PC-Fassung, was ihr an der Präsentation merkt: Schick gerenderte FMV-Filmchen

präsentieren Euch die Höhepunkte des Filmrennens und stellen die Lokalisationen vor. Besonders erfreulich ist, dass im Splitscreen-Duell gegen einen Freund bis zu vier Computergegner antreten. Musik-Fetischisten genießen zudem während des ganzen Rennens die John-Williams-



Watto hatte Dudde da? Beim feilschenden Zwerghändler erseht ihr neue Teile und Reparaturen für Euer Fahrzeug.



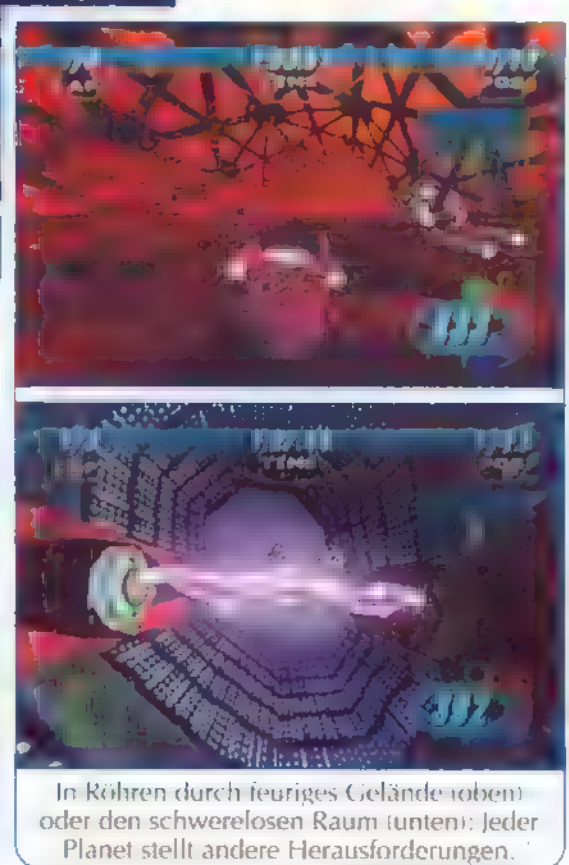
Großes Gerempel beim Massenstart auf der Eispiste: Rauscht Ihr zu heftig mit einem Kontrahenten zusammen, geht schon mal eine Antriebsdüse zu Bruch.

Kompositionen – auf dem N64 nur in der letzten Runde möglich.
 25 Rennstrecken auf acht Planeten stehen Euch in vier Meisterschaften bevor. Ja nach Klima und Kurs kreuzt Ihr Lava-seen, schlittert über Eisflächen oder weicht plötzlichen Sperren aus. Die Steuerung Eures Pods ist einfach: Neben Gas und Bremse dient ein Knopf zum Querstellen in der Kurve, außerdem könnt Ihr Euer Gefährt seitlich kippen, um durch besonders enge Stellen zu passen. Nicht zuletzt besitzt Euer Vehikel einen Turboschub, aber Vorsicht – läuft er zu lange, platzen Eure Turbinen. Rempelen mit dem Dutzend Kontrahenten sorgen ebenfalls für Schäden, die Ihr bei voller Fahrt repariert, was allerdings auf Kosten des Tempos geht.
 Habt Ihr mit einer guten Platzierung Geld gewonnen (je nach Eurer Zuver-

sicht stehen mehrere Wettmodelle zur Wahl), geht es in den Laden von Händler Watto. Dort findet Ihr neue Ausrüstung zur Pod-Verbesserung oder verpflichtet Boxendroiden.
 "Episode 1 Racer" weiß auch auf dem Dreamcast mit seiner fantasievollen Optik zu gefallen, allerdings wäre mehr als nur eine 1:1-Portierung vom PC wünschenswert gewesen: Die Szenerie ist keineswegs so komplex, als dass die Sega-Hardware nicht zusätzliche Details oder mehr als 30 Bilder in der Sekunde verkraften könnte. Etwas mehr Abwechslung im Renngeschehen (wieso gibt es keine Extras?) geht ebenso ab wie eine frei wählbare Padbelegung. Warum die Entwickler analoges Gas verschmähen und es unverrückbar auf den A-Knopf gelegt haben, bleibt wohl ein Geheimnis der Skywalker-Ranch.



Freie Fahrt für treie Gleiter: Bis zu vier Computergegner wollen Euch an einem Sieg im Splitscreen hindern.



In Röhren durch feuriges Gelände roben oder den schwerelosen Raum (unten): Jeder Planet stellt andere Herausforderungen.

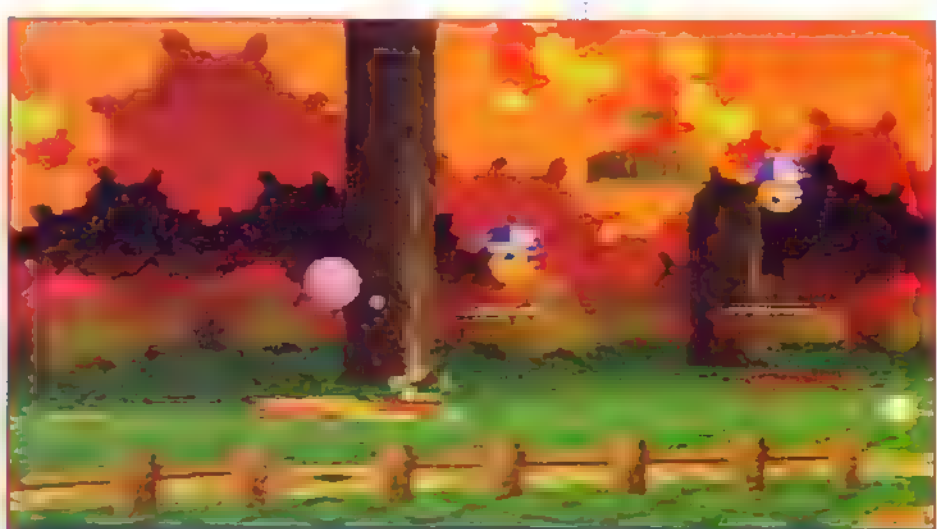
81%

SYSTEM
Dreamcast

HERSTELLER
LucasArts

D-RELEASE
Juni

Sauber, aber unspektakulär umgesetztes Gleiterrennen: Trotz "Star Wars"-Bonus hätten wir uns mehr Extras gewünscht.



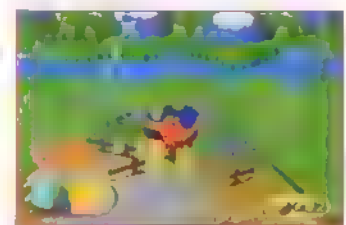
Fast zu süß zum Killen: Die Gegner im Kirbyland stehen dem rosanen Helden an Putzigkeit in nichts nach.

Hoshi no Kirby 64



Kirbys erstes eigenes N64-Spiel ist an den Playstation-Hüpfer "Klonoa" angelehnt. Ihr wuselt mit Eurem Helden durch acht bonbonfarbene 3D-Landschaften, seid aber auf bestimmte 2D-Pfade festgelegt. Der Gegner entledigt Ihr Euch auf ungewöhnliche Art: Per Knopfdruck saugt Kirby die Bösewichte ein und verstaut sie in seinen Backen. Danach spuckt er sie als Geschoss aus oder würgt sie 'unverdaut' wieder hervor und nützt ihre Begabungen: Ein Vogel trägt Euch so z.B. ein Stück nach oben. Besonders interessant ist die Möglichkeit, neue Waffen zu erzeugen, da jeder Unhold einer von sieben Klassen angehört. Schluckt Ihr zwei verschiedene Schurken hintereinander, werden auf Tastendruck ihre Fähigkeiten kombiniert. Aus Stein und Elektro etwa entstehen besonders wuchtige, geladene Brocken. Dabei setzt "Kirby" auf Kinderfreundlichkeit: Das merkt Ihr an der niedlich animierten, aber von der Umgebung her simplen Optik ebenso wie an den einfachen Melodien, die trotzdem ins Ohr gehen. Während das Abenteuer nur für Einzelspieler gedacht ist, bekam das Modul ähnlich wie "Pokémon Stadium" drei humorvolle Minispiele spendiert, zu denen Ihr zu viert antretet. *us*

"Kirby" für N64 war ursprünglich schon zum Systemstart im Jahr 1996 geplant: Bereits bevor das N64 ausgeliefert wurde, kursierten in der Fachpresse Bildschirmfotos von "Kirby's Air Ride". Vom Konzept her am ehesten mit gängigen Snowboardrennen zu vergleichen, verschwand der Titel aller-



Es hat nicht sollen sein: "Kirby's Air Ride" erblickte nie das Licht der Videospielewelt.

dings wie auch "Rev Limit" auf Nimmerwiedersehen in der Versenkung. Vor "Hoshi no Kirby 64" brachte es der ehemalige Game-Boy- und SNES-Star nur noch auf eine Nebenrolle im Knuddelprügler "Super Smash Bros."

69%

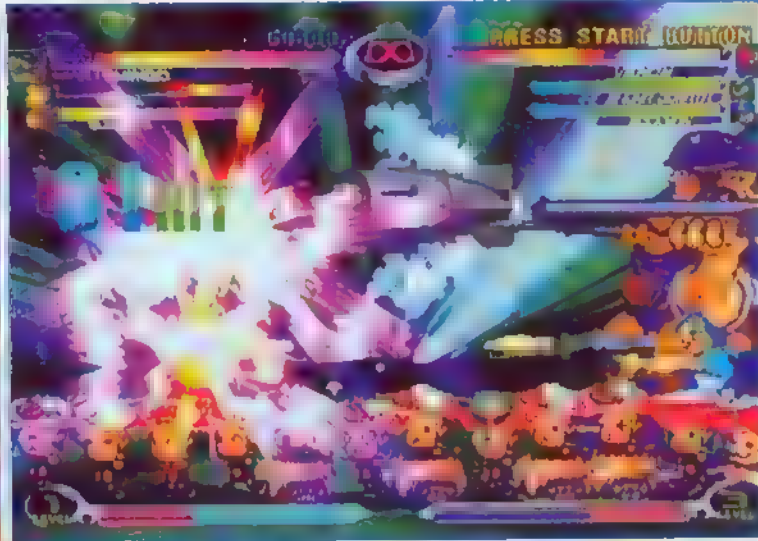
SYSTEM
Nintendo 64

HERSTELLER
HAL

D-RELEASE
3. Quartal

Superknuddliges und kindgerechtes Jump'n'Run mit einfachem Spielablauf und witzigen Kombinationsmöglichkeiten.

Marvel vs Capcom 2

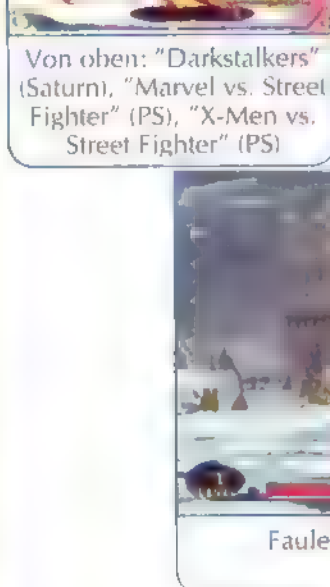


Bombastisch: Bildschirmfüllende Special-Moves waren schon immer ein Markenzeichen von "Marvel vs Capcom".

Die Capcom-Helden stammen vornehmlich aus den zahlreichen, hauseigenen Prügelspielen. Neben bekannten "Street Fighter"-Gesichtern findet Ihr Gestalten aus "Darkstalkers" oder "Star Gladiators". Eine kleine Auswahl älterer Prügelperlen zeigt die untenstehende Bildserie. Auch Nicht-Prügler erkennen Helden wie Mega Man, Jill Valentine oder Strider Hiryu wieder.



Von oben: "Darkstalkers" (Saturn), "Marvel vs. Street Fighter" (PS), "X-Men vs. Street Fighter" (PS)



Faule Tricks: Zombie-Jägerin Jill ruft einen toten "Resident-Evil"-Bewohner zu Hilfe.



Im Zuge der allgemeinen Tag-Team-Euphorie versorgt Capcom das Dreamcast-Dojo mit dem zweiten Teil der "Marvel vs Capcom"-Serie. Und im Gegensatz zum Vorgänger hat sich einiges geändert: Standet Ihr früher im Zweier-Team Euren Mann, steigt Ihr jetzt mit ganzen drei Kämpfern in den Ring. Selbiger hat sich ebenfalls einer Generalüberholung unterzogen, denn statt vor gezeichneten Hintergründen schlagen sich Eure Helden mittlerweile vor gerenderten Kulissen. Dank hochauflösender Grafik und flüssigen Animationen machen die teils bildschirmgroßen Charakter-Sprites dabei eine ausgesprochen gute Figur. Insgesamt 56 Kämpfer warten auf Euch. 32 davon müsst Ihr jedoch erst freispielen. Dazu kämpft Ihr Euch durch den Arcade-Mode und sammelt fleißig Erfahrungspunkte in drei Kategorien. Leider bleibt dies hauptsächlich japanischen Spielern vorbehalten, da sich bestimmte Punkte nur per Internet generieren lassen. Aufgrund der Sprachbarriere können westliche Spieler nur etwa sechs Charaktere freispielen. Abhilfe schaffen lediglich Spielstände aus dem Netz. Trotzdem bietet "Marvel vs Capcom" dem geneigten Prügelfreund genügend Motivation für Wochen. Dank der riesigen Figurenauswahl sind die Mög-

lichkeiten der Team-Zusammenstellung nahezu endlos. Mit Eurer Lieblingstruppe vernichtet Ihr die Gegner mit Super-Combos oder greift auf bewährte Mittel wie Feuerball und Dragon-Punch zurück. Die gewohnten Schlag- und Kick-Varianten in drei Härtegraden wurden auf je zwei Stufen reduziert, mit den restlichen beiden Tasten löst Ihr Specials aus oder ruft Eure Partner zur gemeinsamen Attacke. Vor dem Kampf dürft Ihr

Front Mission 3



Endlich beschenkt Square auch westlichen Mech-Fans eine Episode der vielgerühmten "Front Mission"-Saga. Ihr schlüpft in die Haut von Testpilot Kazuki Takemura, der nach einem Bombenanschlag auf eine Militärbasis in eine komplexe weltweite Verschwörung hineingezogen wird. Dabei betretet Ihr für die verschiedensten Parteien dreidimensio-



Auf ihn mit Gebrüll: Ihr beobachtet, wo Ihr Euren Gegner trifft und bangt beim unausweichlichen Gegenschlag um Euren Mech.

nale Schlachtfelder zum Kampf; an Bord Eurer hochgerüsteten Kampfroboter ("Wanzer") kämpft Ihr gegen feindliche Stahlkolosse, Hubschrauber, Panzer und mutige Infanteristen. Um der Gegnervielfalt Herr zu werden, rüstet Ihr die einzel-

Euch für drei Varianten dieses Assist-Moves entscheiden: ob Angriff aus der Luft oder bodenständige Stampfattacke bleibt Euch überlassen.

Einzig die Musik beginnt nach kurzer Zeit mit japanischem Pop-Gedudel zu nerven, dafür werdet Ihr jedoch mit bombastischen Effekten, flüssigem Spielablauf und witzigem Charakterdesign entschädigt. Bleibt nur zu hoffen, dass PAL-Spieler nicht zu lange auf eine deutsche Fassung warten müssen und auch die Internet-Features in der westlichen Version genutzt werden. *dm*

84%

SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Capcom
D-RELEASE
nicht bekannt

Furioser 2D-Prügler mit zahllosen Charakteren, wunderschönen Animationen und gewohnt tadelloser Capcom-Spielbarkeit.

12

nen Teile Eures Gefährts mit neuen Waffen wie Sturmgewehr und Wanzerfaust sowie zusätzlicher Panzerung und weiteren Upgrades auf. Zwischen den Gefechten plaudert Ihr mit Euren Kollegen oder macht einen Ausflug ins spieleigene Internet, wo Ihr Waffen und Infos findet oder E-mails versendet.

Dank sauberer Optik und stimmungsvoller Geschichte begeistert "Front Mission 3" Freunde effektvoller Taktik-Schlachten, zwei Handlungsstränge motivieren zum nochmaligen Durchspielen. Ein ausführlicher Test der PAL-Version folgt in Kürze. *dm*

84%

SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Square
D-RELEASE
Juli

Zwischen Wanzer-Werkstatt und bleigetränktem Schlachtfeld: Opulentes Taktik-Epos mit witzigem Pseudo-Internet.

12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Och Menno, ich will lieber fernsehen!"

Im Flimmerkisten-Zeitalter aus der Mode gekommen, doch von den MANIACs noch immer praktiziert: Lesen. Wo stecken wir überall unsere Nase rein?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

...UND LIEST:

Aktion-Analysen, weil ich wissen will, wieviel Geld ich wieder nicht verdient (oder verloren) habe.



MARTIN SPIELT:

1. Sega GT DREAMCAST
2. Beatmania PLAYSTATION
3. Syphon Filter 2 PLAYSTATION

OLLI SPIELT:

1. Crazy Taxi DREAMCAST
2. Nightmare Creatures 2 PLAYSTATION
3. Donkey Kong 64 NINTENDO 64



...UND LIEST:

Atlantis von Stephen King, weil er für mich der Beste (noch lebende) Horror-Autor ist.

THOMAS SPIELT:

1. Nightmare Creatures 2 PLAYSTATION
2. Tekken Tag Tournament PLAYSTATION 2
3. Metal Gear Solid GAME BOY COLOR



STEPHAN SPIELT:

1. Dance Dance Rev. PLAYSTATION
2. Front Mission 3 PLAYSTATION
3. Pokémon Pinball GAME BOY COLOR



...UND LIEST:

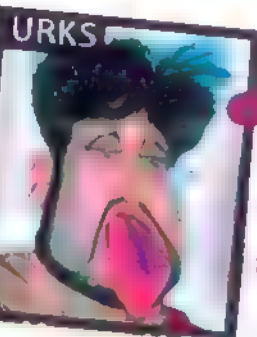
Langenscheidt Deutsch-Japanisch, weil es bis zum PAL-"Shenmue" noch so lange dauert.

...UND LIEST:

Illuminatus-Trilogie, weil ich dieses Schizophrenie-Meisterwerk immer noch nicht ganz kapiert habe. Fnord.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.



ULRICH SPIELT:

1. Syphon Filter 2 PLAYSTATION
2. Everybody's Golf 2 PLAYSTATION
3. Dead or Alive 2 DREAMCAST

...UND LIEST:

alles von Guy Gavriel Kay, weil nicht Tolkien, sondern er der Beste Fantasy-Autor der Welt ist.

DAVID SPIELT:

1. Dead or Alive 2 DREAMCAST
2. Syphon Filter 2 PLAYSTATION
3. Front Mission 3 PLAYSTATION



...UND LIEST:

Otherland, weil nicht G.G. Kay, sondern Tad Williams der Beste Fantasy- und SF-Autor ist.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmestücke, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-Wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA“, „NHL“ & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

88%

MANIAC

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

HERSTELLER	SYSTEM	ZIENSPRITZ	GRAFIK	SOUND	ACTION	STRATEGIE	PRÄSENTATION	MULTIPLAYER
Cybermedia	PS2	5,90 Mark	84%	76%	10	10	10	10

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad quält – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschwindigkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Können Ihre Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikkunterhaltung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können

6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung

9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MANIAC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER:
TECMO, JAPAN
(WWW.TECMOINC.COM)

Dead or Alive 2

Der Vorgänger

erschien 1998 in Japan für den Saturn, erst später folgte eine Playstation-Umsetzung. Dafür blieb eine PAL-Version Sony-Zockern vorbehalten. Schon damals überzeugte "Dead or Alive" mit ausgefeiltem Kontersystem, Minenfeld um den Ring sowie 'Bouncing Brest'-Modus. Beide Versionen brachten es auf 80% Spielspaß.



Die Saturn-Version des ersten "Dead or Alive" erreichte leider niemals westliche Gefilde



Leon, der Profi: Der Wüstenkrieger hat das Ninja-Mädel Kasumi fest im Griff.



Wie in der letzten Ausgabe versprochen, unterziehen wir nun die PAL-Version des Prügelknallers einer ausführlichen Analyse. Neben bereits aus dem ersten Teil bekannten Kämpfern wie Ninja-Gör Kasumi, Bruce-Lee-Verschnitt Jann Lee oder Kickbox-Champ-Zack treten in der Dreamcast-Neuaufgabe einige bisher unbekannte Kämpfer zum "Dead or Alive"-Turnier an. Wüsten-Wrestler Leon vertrimmt seine Gegner mit brachialen Faustschlägen und Ringergriffen. Netzhemdträger Ein schlägt sich nach einem Gedächtnisverlust mit wuchtigen Karate-Kombinationen durch den Turnier-Alltag. Insgesamt zwölf durchtrainierte und wohlgeformte Kämpfer und Kämpferinnen nehmen am diesjährigen Wettkampf teil, vor allem die weiblichen Protagonisten sorgen mit einem ansehnlichen Kostüm-Arsenal für Aufsehen. Habt Ihr Euch für Euren persönlichen Hand-

kanten-Sklaven



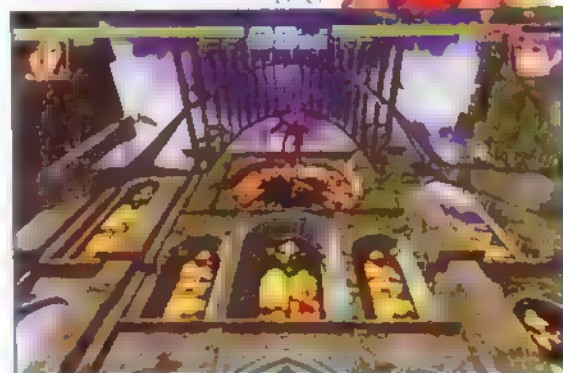
Im Trainings-Modus übt Ihr fleißig neue Specials und teilt an Euren Schlag- und Wurfkombinationen.

entschieden, schickt Ihr ihn in verschiedenen Spielvarianten ins Gefecht. Solo-Zocker versuchen sich zunächst im Story-Modus, wo Ihr Euch an sieben Feinden vorbei den Weg zum Endgegner Tengu bahnt. Dieser langnasige, japanische Dämon hat sich auf äußerst unfreundliche Weise in die Geschehnisse unserer Welt eingemischt und trachtet nach deren totaler Zerstörung. Trotzdem stellen sich die zwölf "Dead or Alive 2"-Helden dem asiatischen Albtraum nicht nur aus reiner Nächstenliebe: Wrestling-Lady Tina ist auf der Suche nach dem großen Starruhm, ihr mürrischer Vater Bass will seiner Tochter diese Flausen wieder austreiben und Kung-Fu-Opa Gen sucht ein wirksames Heilmittel für die Krankheit seiner kleinen Enkelin. Habt Ihr die Geschichten der einzelnen Helden verinnerlicht, geht Ihr im Survival- und Time-Attack-Modus auf Rekordjagd oder



Die fernöstliche Schönheit revanchiert sich prompt mit einer Stampfattacke

verfeinert Eure Kampfkünste beim Sparring. Dies ist auch bitter nötig, da die Tecmo-Programmierer die ausgetretenen Beatem-Up-Pfade verlassen haben und sich auf ein simples, aber dennoch forderndes Kontersystem konzentriert haben. Wie schon im ersten Teil vermöbelt Ihr die Gegner nicht nur mit endlosen Schlagkombinationen und furiosen Spezialattacken, geschickte Kämpfer bringen ihre Gegner auch mit fiesen Kontergriffen zu Fall. Mit Hilfe des sogenannten 'Free'-Buttons unterbrecht Ihr die geg-



Prager Fenstersturz einmal anders: Ihr tretet Euren Gegner durch die Verglasung und führt den Kampf eine Ebene tiefer weiter.



Ausgetrickst: Der übereifrige Kung-Fu-Kämpfer Jann Lee hat sich überschätzt und fängt sich prompt eine Kontertechnik ein.



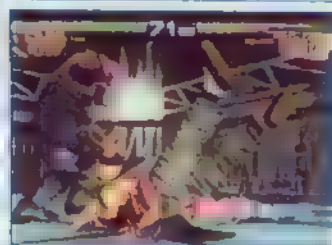
Gute Beinarbeit: Im Schulmädchen-Outfit lässt Kasumi-Ninja tief blicken. Die hübsche Dame hat insgesamt vier Kostüme im Kleiderschrank.



Kung-Fu-Meister unter sich: Jungspunt Jann Lee misst sich mit dem ehrwürdigen Gen.



Explosiv: Im Tag-Battle schleudert Ihr Eure Gegner mit vereinten Kräften gegen elektrisch geladene Wände...



...oder nehmt sie per Doubleteam-Move in die Zange und staucht ihnen sämtliche Knochen.

nerische Schlagserie und lässt Euren Kontrahenten ins Leere laufen oder legt ihn mit einem heimtückischen Fußfeiger auf die Matte. Dies gelingt Euch jedoch nur mit dem korrekten Timing: wer den richtigen Moment zum Gegenschlag verpasst, liegt schnell selber auf der Nase. Seid Ihr jedoch flott genug, so schleudert Ihr forsche Angreifer mit einer kurzen Bewegung gegen die Wand, stoßt sie vom nächsten Abhang oder tretet die ärmsten durch unschuldige Geländer – dank der riesigen, dreidimensionalen Arenen kein Problem. Im Gegensatz zu den meisten Prügelspielen bewegt Ihr Euch nämlich beim Kampf nicht nur auf einer einzigen Ebene, stattdessen führt Ihr Eure Auseinandersetzungen nach einem Sturz von Burgmauer oder Wasserfall in der neuen Umgebung fort. Je nach Areal schlägt Ihr Euch so durch bis zu vier unterschiedliche Szenerien. Mittels des Analog-Sticks dürft Ihr diese ganz nach Wunsch durchwandern; zum Ausweichen eignet sich dies jedoch nur bedingt, da sich Euer Kämpfer recht langsam bewegt.

Auch die Wände der jeweiligen Örtlichkeit spielen eine große Rolle im

Kampfgeschehen: Setzt Euer Charakter zu einem spektakulären Wurf an und merkt plötzlich, dass ihm der Platz zu eng wird, so dreht er sich einfach oder springt gegen die Begrenzung, um in die andere Richtung zu werfen. Wollt Ihr dem Gegner allerdings richtig wehtun, drängt Ihr ihn mit einer flotten Schlagkombination in Richtung Mauer. In einigen Stages sorgt schwungvoller und ungewollter Kontakt mit einer solchen Wand für explosive Stromschläge, die Eure armen Gegner besonders viel Kraft kosten.

Wer als Einzelkämpfer alle Hürden genommen hat, der versucht sich im Tag-Team-Battle zusammen mit einem Partner. Hier seid Ihr auf eine Stage beschränkt, erhaltet dafür aber Unterstützung durch einen schlagkräftigen Kollegen. Ihr wechselt auf Knopfdruck zwischen den beiden Charakteren, je nach Zusammenstellung Eurer Kämpfer unter-

WAS WILL MAN MEHR: Schick designte Charaktere mit viel Stil und wunderschönen Moves, ein mit waghalsigen Kameraschwenks furios inszeniertes Kampfgeschehen sowie eine brillante Grafik katapultieren Tecmos "Dead or Alive 2" in den Prügel-Olymp. Bei allem Lob darf man jedoch eines nicht vergessen: Trotz fleißigem Zocken selbst auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad werdet Ihr nicht mit einem einzigen Bonus entlohnt. Keine versteckten Charaktere, Kostüme oder Stages. Bei näherem Hinsehen offenbaren die detaillierten

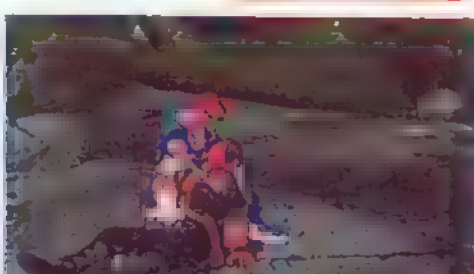
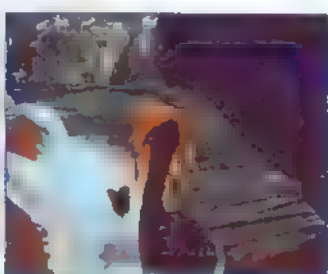
Kämpfer außerdem einen bösen Makel: Gliedmaßen von Freund und Feind verschwinden ineinander, das Clipping macht auch vor am Boden liegenden Kämpfern nicht halt. Schade eigentlich, trotzdem kommt kein Dreamcast-Kämpfer an "Dead or Alive 2" vorbei. Dank den riesigen Arenen mit ihrer grenzenlosen Interaktivität sowie dem genialen Kontersystem verbringt Ihr im Zweispieler-Modus Stunde um Stunde vor Eurer Konsole. Vor allem der Tag-Team-Modus begeistert: Die Doubleteam-Moves und Partnerwechsel gehen leicht von der Hand und enden in spektakulären Aktionen, lediglich die Beschränkung auf eine Stage stört den Genuss.



David Mohr



Im Story-Modus illustrieren Zwischensequenzen in Spielgrafik das Geschehen und geben Aufschluss über die Motive der Charaktere



scheiden sich Eröffnungs- und Siegesposen sowie Team-Combos: Der bärige Bass hält Töchterlein Tina im Arm, die Prügel-Profis Zack und Leon begrüßen sich mit einem Händeklatschen. Natürlich dürfen auch menschliche Mitspieler in Eure Truppe einsteigen, bis zu vier Dreamcast-Jünger können sich im Tag-Team-Battle bekämpfen. Wer auf zwei Joypads beschränkt ist, hält sich an den Genre-üblichen Versus-Mode, sucht sich seine Lieblings-Stage und prügelt munter drauflos. Alternativ wählt Ihr den konventionellen Team-Battle. Hier sammelt sich eine Truppe von bis zu fünf Kämpfern, um sich nacheinander zu bekriegen. dm

Leider wurde die Veröffentlichung der PAL-Version kurzfristig auf August verschoben. Als Grund gibt Publisher Acclaim eine Überarbeitung der europäischen Fassung an, die u.a. zusätzliche Kämpfer und neue Kostüme enthalten soll. Über die Qualität dieser Verbesserungen und einen wünschenswerten 60-Hertz-Modus berichten wir, sobald uns die neue Version vorliegt.

Prügeln wie die Profis:

Mit dem original Dreamcast-Pad wird die furiose Prügelei schnell zur Qual für Eure Finger. Dank des relativ hohen Steuerkreuzes und der ungünstigen Button-Anordnung gelingen Euch flotte Combos und spektakuläre Specials nur schwer. Abhilfe schaffen der Arcade-Stick oder das Sechs-Button-Pad vom japanischen Hersteller Ascii. Im Aussehen ähnelt der grifflige Controller Saturn- oder Mega-Drive-Pads und zeichnet sich durch ein sehr gutes Steuerkreuz und eingebaute Rumble-Funktion aus. Prügel-Fans mit einer Abneigung gegen Arcade-Sticks eilen zum Importhändler Ihres Vertrauens und zücken 100 Mark.



HERSTELLER Tecmo		90%	ACTION
SYSTEM Dreamcast		STRATEGIE	
ZIRKA-PREIS 120 Mark		PRÄSENTATION	
GRAFIK SOUND 88% 79%		MULTIPLAYER	
<p>Exzellentes Hochgeschwindigkeits-Prügelspiel mit riesigen, mehrstufigen Arenen, flottem Kontersystem und beeindruckender Optik.</p>			
<p>16</p>			

ENTWICKLER:
RADICAL ENTERTAINMENT,
KANADA (WWW.RADICAL.CA)

Jackie Chan's Stuntmaster



Trotz seiner
immensen Popularität bei
östlichem als auch west-
lichem Kinopublikum
macht sich Jackie Chan auf
Videospielekonsolen rar:
Neben seinem Playstation-
Abenteuer trat er nur sel-
ten wie z.B. 1991 auf der
PC-Engine in Erscheinung:
"Jackie Chan's Action Kung
Fu" war ein traditioneller



Die japanische Vernied-
lichung machte auch vor
Filmstars nicht halt:
Jackie als Kopfüßler

2D-Hüpfer mit stilechter
Gegner-Entsorgung: Die
Bösewichte wurden statt
durch schnödes Drauf-
springen mit Fußtritten
und Handkantenschlägen
vom Bildschirm gefegt.



Fischlein schlägt Dich: Selbst Meeresbewohner
werden von Jackie in der Not als
Schlagwerkzeug missbraucht.



Fast unglaublich, aber wahr:
Nach zwei Jahren Entwick-
lung ist "Jackie Chan's Stunt-
master" endlich fertig. Die

Handlung könnte direkt aus einem typi-
schen Film des asiatischen Handkan-
tenidols stammen: In Hong-Kong ist der
Teufel los, und Jackie steckt mittendrin.
Als Botenjunge für seinen alten Onkel
soll er ein mysteriöses Paket abliefern,
doch Jackie legt erst mal eine Pause ein.
Zum Glück, denn nur so wird er Zeuge
der Entführung seines Verwandten. Als
Held gibt es für ihn nur eins: Hinterher
und auf zur Befreiung.

Ihr schlüpft in die Haut von Jackie
Chan und prügelt Euch durch 15
Levels in 3D-Polygonoptik, die in fünf
Umgebungen mit einem dicken Ober-
mütz am Ende aufgeteilt sind. Die Jagd
führt Euch dabei u.a. durch einen
Distrikt von China Town, aber auch die
Werften oder die modrigen Abwas-
serkanäle stehen auf Eurem Reiseplan.
Freundlichen Passanten begegnet Ihr



Da staunt der fiese Adidas-Träger: Jackie macht sich an den
Kisten für einen Rückwärtssalto bereit.

nicht, darum gilt für sämtliche Begeg-
nungen das gleiche Motto: Knockt den
anderen aus, bevor es Euch an den
Kragen geht. Mit einem Knopf für Kicks
und Tritte teilt Ihr Prügel aus und akti-
viert unterschiedliche Minicompos.
Kommt Euch ein Kontrahent zu nahe,
schnappt Ihr ihn zu einem Wurf oder

kontert seine Attacken mit der L1-Taste.
Herumliegende Gegenstände wie Besen-
stiele oder Mülltonnendeckel lassen sich
zudem als Waffen zweckentfremden;
Chan-typische Trickbewegungen wie ein

Rückwärtssalto von einer
Wand aus befinden sich
ebenfalls in Eurem Re-
pertoire.

Neben Kampfeskunst ist
auch Eure Geschick-
lichkeit gefragt. Gefähr-
liche Sprungpassagen
warten ebenso auf Euch
wie Untergründe, die
plötzlich wegbrechen,
oder Passagen, in denen
Ihr unter Zeitdruck steht:
Zögert Ihr z.B. zu lange,
wenn Euch ein Fahrzeug
verfolgt, endet Ihr

schmerzhaft am Kühlergrill. Zum Glück
findet Ihr auf dem Weg stets Milchtüten
und Reisgerichte, die Eure Energie auffri-
schen. Schafft Ihr den Weg zügig, mit so-
lidem Kampfstil und sammelt dabei viele
rote Drachensymbole, werdet Ihr mit
einer guten Note und einem Extraleben
belohnt. 118

ZWEI JAHRE SIND EINE LANGE ZEIT: "Jackie Chan's Stuntmaster" sieht man die schier endlose
Entwicklungsdauer spürbar an. Über grafische Abwechslung kann man bei den unterschied-
lichen Szenarien zwar nicht klagen, doch trotz einiger witziger Details wirkt
die Optik veraltet. Die Kämpfer sind ordentlich animiert, dennoch sehen sie
etwas klobig aus. Dies tut dem Spielspaß aber weniger Abbruch, als man sich
denken könnte. Die simple Steuerung ist selbst für Anfänger problemlos,
dafür zieht der Schwierigkeitsgrad zur Mitte hin spürbar an und fordert
auch Experten. Insbesondere die Hüpfenlagen, die mit immer neuen Ideen
überraschen, sind recht anspruchsvoll. Langfristig fesselt "Jackie Chan" aller-
dings leider nicht: Da sonst keine Spielmodi anwählbar sind,
habt Ihr schon nach einmaligem Durchspielen alles gesehen.



Ulrich Steppberger



69%

Sony
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-Preis
100 Mark
GRAPHIK
66% 58%
Grafisch altbackener Action-Prügler im nostalgischen
Stil: Schlagt Euch mit Jackie durch 15 witzige Levels.
12



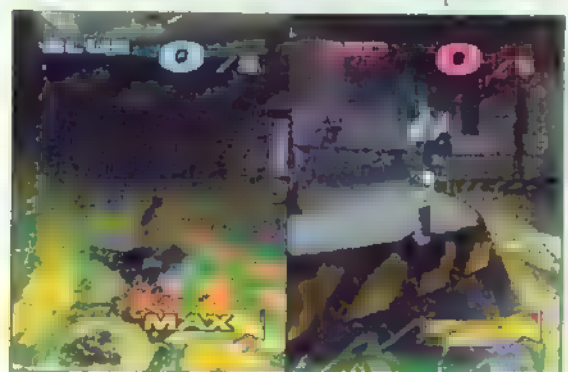
Auf dem Zug (links) sind
Kontakte mit Warningschildern zu
vermeiden, während vor
Lastern Flucht angesagt ist.

ENTWICKLER:
MICRO CABIN, JAPAN
(WWW.STREETSKATER2.COM)

Street Skater 2



Rund ein Jahr nach dem ersten "Street Skater" will EA den Skateboard-Thron mit dem Nachfolger zurück ergattern: Wie gehabt kennen Eure zehn Skater keinen Respekt und brettern mit Vorliebe durch Großstädte – Opfer der



Pool-Power: Das Duell in der graffiti-verzierten Wanne gewinnt, wer zuerst fünf Boxen seiner Farbe zertrümmert.

Trendsportwut sind diesmal Miami, San Francisco, Washington, London und Moskau. In drei Schwierigkeitsgraden versucht Ihr in einem Zeitlimit das Ziel zu erreichen und dabei genug Punkte durch Tricks zu ergattern. Nahezu jedes Objekt kann für einen Grind missbraucht werden, ansehnliche Spins und Grabs vollführt Ihr an Rampen und Pipes – die Handhabung ist einfach, meistens entlockt Ihr Eurem Skater in der Luft durch einen Knopfdruck samt Richtungskommando einen der rund 200 Tricks. Nach einer Runde dürft Ihr die Fähigkeiten Eures Stars verbessern und in Mini-Events wie



Moskau im Untergrund: Bei der Fahrt durch die U-Bahn zertrümmert Ihr Schilder und Fahrpläne für Extrapunkte.



Die Lagerhalle könnt Ihr nach eigenen Wünschen mit Rampen bestücken.

Einfach, aber effektiv ist der Editor für einen eigenen Skate-Park: Auf einem Gitternetz stellt Ihr Rampen, Pools und Grind-Gelegenheiten ab. Der Variation sind zwar Grenzen gesetzt, aber als nette Bonus-Spielerei kann die Option durchaus gefallen.

einer Half-Pipe Bonussekunden ergattern. Zusätzlich bastelt Ihr Euch bei Bedarf eigene Skateparks oder duelliert Euch im Pool. Zwei Spieler treten wahlweise im Splitscreen oder nacheinander an. **us**

BESSER, ABER NICHT GUT GENUG: In "Street Skater 2" steckt deutlich mehr als im guten, aber inzwischen arg veralteten Vorgänger, doch als ernster Konkurrent für "Thrasher" oder "Tony Hawk" kommt es nicht in Betracht. Zwar bekam die Grafik eine Schönheitskur verabreicht, dennoch trübt wie so oft bei EA-Spielen eine schwankende Bildrate die Freude – besonders der Splitscreen verkommt zur Slideshow. Dagegen überzeugen die krachigen Songs von Ministry & Co. sowie der schnucklige Editor und die mächtige Trickzahl. Allerdings ist die Steuerung schon wieder so simpel, dass wenig Herausforderung bleibt: Die Landung klappt außer bei größten Fehlern automatisch, sogar die Ausführung übernimmt auf Wunsch der Computer. Schade, etwas mehr Anspruch hätte "Street Skater 2" gut getan.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PRIS
100 Mark

GRAFIK
69% 75%

67%

Einfach erlernte Skateboard-Flitzerei mit netten Tricks und Baukasten: Technisch allerdings nur zweite Wahl.

ACTION

ANMERKUNGEN
Der Vorgänger "Street Skater" (Test in MANIAC 4/99) wird auf 64% abgewertet.

ZAPP G•A•M•E•S

NINTENDO 64



A. THIELEN · KARTHAUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2	109,80
TRACK & FIELD 2000	109,80
ISS EVOLUTION	IV
SUIKODEN 2	IV
VANDAL HEARTS 2	IV
SAGA FRONTIER 2	IV
OKANDIA	IV
DUNE 2000	IV
ACE COMBAT 3	IV

DREAMCAST

BERSERK	149,80
VIRTUA ON 2	149,80
D 2	159,80
SHEN MUE	179,80
CRAZY TAXI	149,80
STAR GLADIATOR 2	99,80
PANZER FRONT	129,80
CHUCHU ROCKET	139,80
VIRTUA STRIKER 2000	DT 99,80
ZOMBIE REVENGE	DT 99,80
SHADOWMAN	DT 109,80
SOUL REAVER	DT IV
EVOLUTION	DT IV
RAYMAN 2	DT IV
CODE VERONICA	J IV
NBA 2K	US 139,80
NFL 2K	US 139,80
SEGA GT	IV
DEAD OR ALIVE 2	IV

PC US

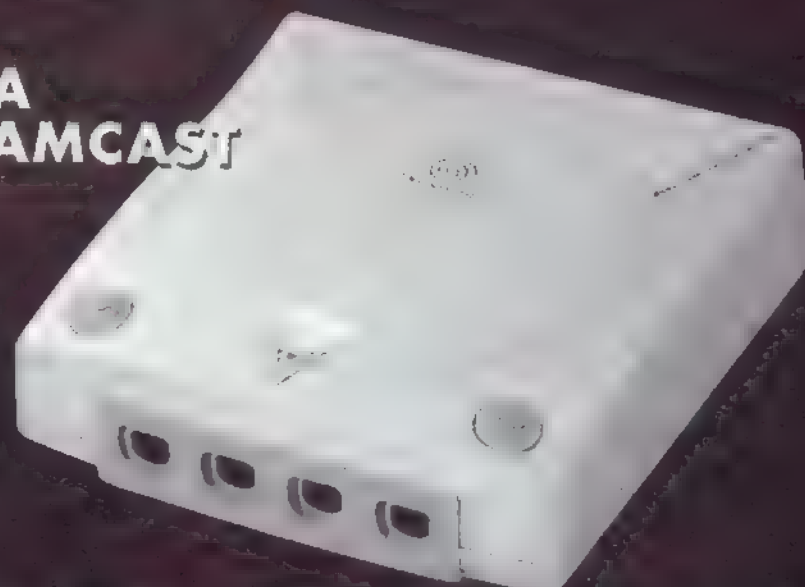
DAIKATANA	109,80
MESSIAH	IV
RUINS OF KURNAK	IV
DIABLO 2	IV
SHADOW BLADE	IV
UVM	

NEO POCKET	199,80
SONIC ADV	89,80
SNK VS CAPCOM	99,80
UVM	

NINTENDO 64

ARMORINES GB	PAL 129,80
RAGE WARS GB	PAL 129,80
RAINBOW SIX	129,80
PERFECT DARK	IV
CASTLEVANIA 2	IV

SEGA DREAMCAST



06 131 / 23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

ENTWICKLER:
KALISTO, FRANKREICH
(WWW.NIGHTMARE
CREATURES2.COM)

Nightmare Creatures 2



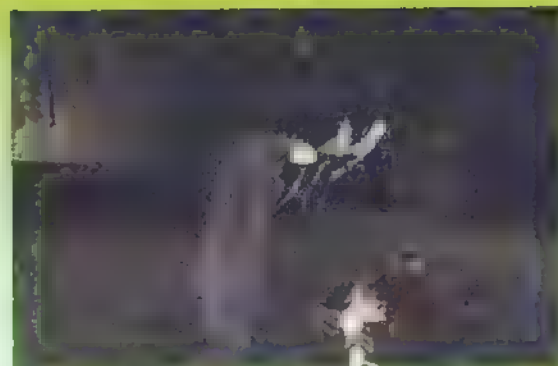
Männerhass oder Gewalttätigkeit? Ein barbusiges Frauenzimmer will dem armen Wallace an die Wäsche.



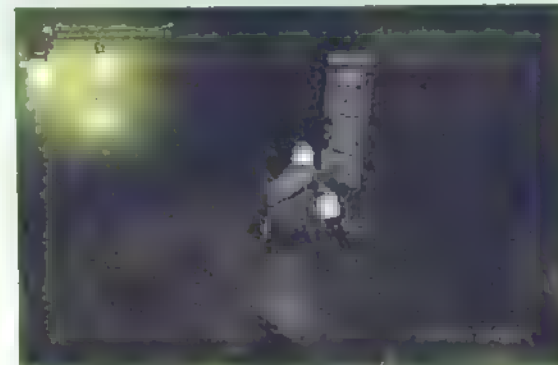
Es ist doch immer das gleiche: Da kämpft Ihr Euch mühevoll bis zum Endgegner vor, schickt diesen (anscheinend) ins Jenseits und müsst dann mit ansehen, wie sich undankbare Spieleentwickler die Geschichte für einen zweiten Teil ausdenken, bei dem der größtenteils sinnlose Oberbösewicht wieder quicklebendig sein Treiben fortführt. So habt Ihr Euch auch zu früh gefreut, als Ihr Ende '97 als Ignatius oder Nadia dem dämonischen Adam Crowley das Lebenslicht ausgeknippt hattet. „Nightmare Creatures“ war nämlich so erfolgreich, dass der französische Entwickler

Kalisto die Arbeit an einer Fortsetzung aufnahm. Auf ein Neues...

„Crowley – Rache – Ich muss hier raus!“ Als Ihr aus der Nervenheilanstalt ausbrecht, ist Euer Gehirn durch jahrelange Folter gepeinigt. Immerhin so viel ist Euch klar: Ihr müsst der jahrzehntelangen Schreckensherrschaft von Adam Crowley und seiner teuflischen Gefolgschaft endlich ein Ende bereiten. Also springt Ihr von der harten Pritsche, packt die nächstliegende Axt und verlasst Eure gummierte Zelle. Die Kamera schwebt in „Tomb Raider“-Manier hinter Euch, bis sich ein Zombie stöhnend vor Euch breit macht. Nun habt Ihr à la „Zelda 64“



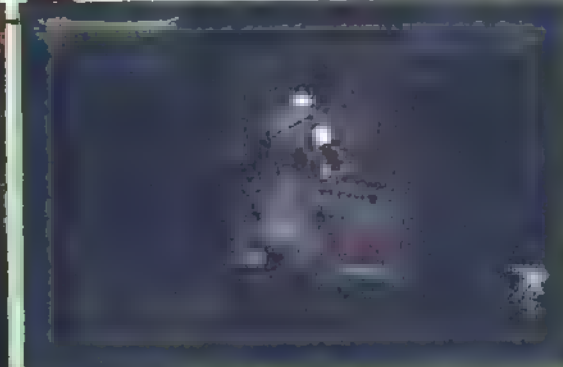
Fatality: Wenn Euer Opfer am Boden liegt, entledigt Ihr es sämtlicher Extremitäten.



Ciao Klappsmühle: In der Psychiatrie beginnt Euer Rachezug gegen den bestialischen Adam Crowley.

Euren Gegner immer im Blickfeld. Instinktiv wird Euch bewußt, dass Eure Axt in der Hand nicht nur zum Öffnen von Türen zu gebrauchen ist. Zwei Schlagvarianten bugsieren die scharfe Waffe in das halbverweste Fleisch Eures Widersachers, mit einem Fußtritt schickt Ihr ihn schließlich zu Boden. Noch wirkungsvoller sind Schlagkombinationen. Doch Vorsicht: Passt Ihr eine Sekunde lang nicht auf, schnappt der gierige Zombie nach Euch und rammt seine spitzen Zähne in Euren Hals. Damit Euch dieses unsanfte Erlebnis erspart bleibt, weicht Ihr mit Sidesteps aus oder haltet Eure Axt als Schutzschild vor dem Körper.

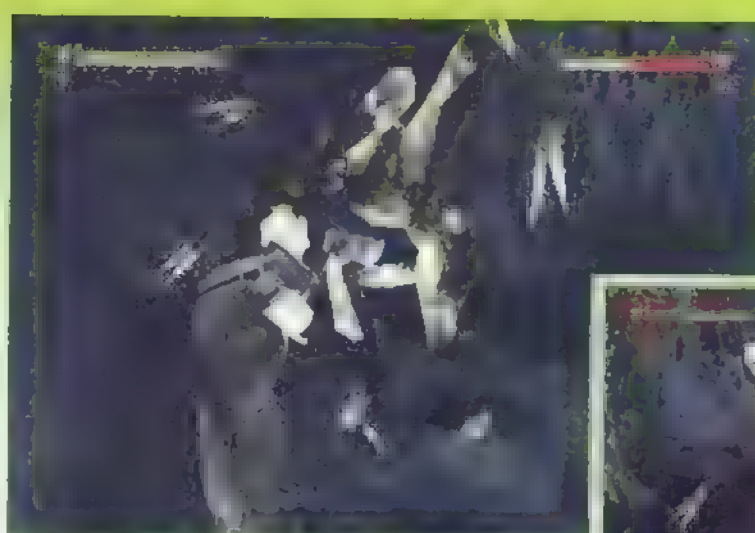
Torkelt Euer geschundener Feind benommen umher, wird's Zeit für den Fatality-Move: Mit einer Tastenkombination aktiviert Ihr die ganz niederen Instinkte Eures Helden. Dieser erhebt die Axt und macht die Höllengestalt buchstäblich einen Kopf kürzer. Doch Crowleys Kreaturen lassen sich durch Eure brutale Vorgehensweise nicht beeindrucken. In den folgenden neun Levels verwickeln Euch 22 Monsterarten mit individuellen Taktiken in blutige



Einsteigerfreundlich: In der 'Therapy' lernt Ihr Combos (links); benötigte Gegenstände werden eingeblendet (rechts).



Vorsicht: Die meisten Gegner haben einen Speziesschlag drauf. Dieser unfreundliche Zeitgenosse testet seine Kettensäge an Euch.



Einfallslos: Durch häufiges Blocken nehmt Ihr selbst dieser Riesenspinne die Gefährlichkeit.



Kämpfe. Nackte Frauen, krabbelnde Riesenspinnen, kräftige Monster-Orang-Utans und dürre Massenmörder mit der Kettensäge in der Hand trachten Euch nach dem Leben – als ob der Tod viel schlimmer wäre als Euer unsägliches Dasein.

Dank Kalistos Waffendesigner seid Ihr nicht ausschließlich auf Eure scharfe Axt angewiesen. Wie im Vorgänger findet Ihr nach kurzer Zeit eine handliche Pistole samt durchschlagskräftiger Munition. Doch die reicht nur für wenige Schüsse, also spart Euch das Schwarzpulver lieber für die dicken Gegner auf. Das gleiche gilt für verwunschene Lichter, mit denen Ihr Euren Widersacher in Brand

steckt oder mit einer körperzerfressenden Säure beglückt. Ins Inventar verirren sich aber nicht nur Tötungswerkzeuge, sondern auch Utensilien wie Schlüssel oder Bolzenschneider. Die Rätsel sind jedoch narrensicher, da Ihr meist nur den Gegenstand mit Euch führt, den Ihr gerade braucht. Kommt Ihr an eine verschlossene Tür, wird Euch außerdem der benötigte Schlüssel bildlich präsentiert. Auch wenn Ihr im Unterschied zum Vorgänger nahezu jede Tür früher oder später passieren könnt, ist Euer Weg

meist klar ersichtlich. Dieser kann sich durchaus über Euch befinden, da Ihr nun auch über Hindernisse springt und Höhen erklimmt. Sogar im Wasser fühlt sich Held Wallace wohl und durchquert das Nass als Brustschwimmer. Euer Rachefeldzug durch London und Paris der 30er-Jahre wird von dumpfen Klängen und Effekten wie Regenprasseln und Donnerrollen begleitet.

„Nightmare Creatures 2“ bietet drei Schwierigkeitsgrade, pro Level habt Ihr fünf Continues zur Verfügung. Speicherpunkte sind leider dünn gesät – lasst Euch nicht zu sehr frusten. Hinter 'Therapy' im Hauptmenü verbirgt sich ein kleines Tutorial, in dem Ihr mit der Steuerung vertraut gemacht werdet und gleich lernt, wie Ihr einen brutalen Fatality-Move ausführt. Den Gewaltgrad schaltet Ihr übrigens in drei Stufen um: Entweder ist das Blut rot, schwarz oder unsichtbar. ts

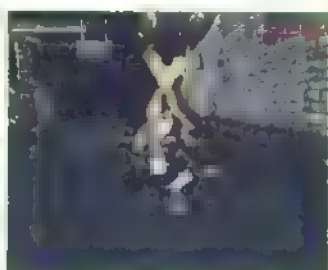
Keine Wertung?

Ausnahmsweise ja, denn wir vergeben eine Prozentwertung für "Nightmare Creatures 2" erst in der nächsten MAN!AC. Der Grund: Kurz vor Redaktionsschluss teilte uns Konami mit, dass unser Hauptkritikpunkt an der 'Review Version', die auch allen anderen Magazinen zum Test vorlag, bei der Verkaufsversion ausgeglichen sein soll: "In der finalen Fassung werden Schläge verzögerungsfrei ausgeführt", wird uns von Konami versichert. Da wir keine Wertung auf Verdacht vornehmen wollen, bleibt zwar der Test aus drucktechnischen Gründen drin, aber wir werten erst auf Basis der finalen Fassung in der nächsten Ausgabe.

SCHADE: AUSSER NACKTER HAUT UND LITERWEISE BLUT hat „Nightmare Creatures 2“ wenig Spektakuläres zu bieten. Die Motivation hält sich in Grenzen, wenn Ihr in Minutenabständen in plumpe Kämpfe verwickelt werdet und mit immer der selben Block/Konter-Taktik erfolgreich seid. Und wenn Ihr mal getroffen werdet, liegt dies meist an der trägen Steuerung – Wallace reagiert nämlich leicht verzögert auf Eure Schlag-Kommandos. Zumindest trifft dies auf unsere 'Testversion' zu, die wir und alle anderen Magazine von Konami erhielten. Da dieser Mangel bis zur finalen Version aber noch verbessert werden soll, gilt dieser Kritikpunkt nur unter Vorbehalt (siehe Randspalte). Bestimmt nichts mehr geändert wird am geringen Adventure-Anteil, so dass die Handlung zwischen den Kämpfen vor sich hin plätschert. Optisch reizt "Nightmare Creatures 2" nicht unbedingt zum Durchspielen. Alle Level sehen gleich düster aus und unterscheiden sich nur marginal. Immerhin sind Charakter-Design und Atmosphäre ansprechend, auch die Zwischensequenzen haben mir gefallen. So bleibt unter dem Strich ein passables Splatter-Spektakel, das aber leider übermäßig brutal ausgefallen ist.



Thomas Szediak



Wie Ihr auf unseren Bildern erkennen könnt, sehen sich alle neun Level von "Nightmare Creatures 2" recht ähnlich.

ANDERE VERSIONEN

Eine Dreamcast-Version erscheint in Kürze. Der Playstation-Vorgänger wurde in MAN!AC 11/97 getestet.

HERSTELLER
Konami

SYSTEM
Playstation

ZIELGRUPPE
100 Mark

GRAPHIK
66% 63%

WENIG geistreiche Horror-Action mit simplen Rätseln und interaktiver Umgebung. Wegen 'Fatalities' übertrieben brutal!

(noch) keine Wertung

AB 18

freakware

Der Konsolen Online-Shop! www.freakware.de

freakware • Postfach 33 64 • 50168 Kerpen • Fon. 02273/ 955 608 • Fax. 02273/955 609 • E-mail info@freakware.de

ENTWICKLER:
KALISTO, FRANKREICH
(WWW.KALISTO.COM)

4 Wheel Thunder

Vier Fahrzeugtypen

stehen in "4 Wheel Thunder" zur Wahl: Je nach Geschmack entscheidet Ihr Euch für Buggies, Monster Trucks, Jeeps oder gedrungene Renner (Quads). Die Unterschiede im Handling sind teilweise beträchtlich: Durch die mächtige Federung machen z.B. Trucks holprige Untergründe kaum etwas



Kastenwagen: Auch ohne Verdeck brummt dieser Flitzer ordentlich.

aus, dafür ist die Steuerung eher schwammig. Die federleichten Buggies wiederum haben kaum Bodenhaftung, sind dafür aber bei der Beschleunigung spitze.



Und wohin jetzt? Der jordanische Rundkurs in der Wüste verwirrt mit zahlreichen Abzweigungen und Durchgängen.



Indoor ist nicht immer nur innen: Manche Hallenkurse führen Euch kurzzeitig ins Freie – wie hier die Island-Strecke.



Lust auf Offroaden ohne Reue? Dann ist „4 Wheel Thunder“ von Kalisto genau das Richtige für Euch: Das Motto ist simpel – schwingt Euch einfach in ein Gefährt und lasst die Konkurrenz an Euren Auspuffgasen schnupern.

Schnappt Euch einen von vier Wagentypen und geht auf die Rennstrecken, die in zwei Klassen unterteilt sind: Die sechs Indoor-Pisten sind in speziell dafür gebauten Hallen untergebrachte Rundkurse mit kompakten



Ungleiches Duell: Im Kampf um das begehrte blaue Turbo-Symbol muss Euer Buggy den Pick-Up übersprinten.

Ausmaßen, auf denen nur vier Fahrzeuge Platz finden. Dabei ist vor allem gefühlvoller Umgang mit Lenkung und Bremse gefragt, um ohne Remppler durch die scharfen Kurven zu kommen. Weitläufiger geht es bei den zehn Frischluft-Parcours zu, zumal hier gleich ein Dutzend Raser an den Start gehen: Statt eng begrenzter Abschnitte schlägt Ihr Euch hier durch weitläufige Steppen im Wilden Westen oder dichtbewaldete Abschnitte in Skandinavien. Jeder

AKUTE GEFAHR FÜR JOYPADS BESTEHT, wenn Ihr „4 Wheel Thunder“ ohne eine Packung Beruhigungspillen spielt: Das Vorbild „Hydro Thunder“ ist unverkennbar, doch statt beim happigen Schwierigkeitsgrad abzuspecken, hat Kalisto noch eins draufgepackt. Während die Indoor-Kurse zwar herausfordern, aber schaffbar sind, packt Euch bei den Freiluftpisten der pure Frust: Bereits in den einfachsten Stufen habt Ihr nicht den Hauch einer Chance, wenn Ihr nicht alle Abkürzungen kennt und fast jeden Turbo einsammelt. Das ist doppelt schade, da die makellose Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde (auch im Splitscreen!) und abwechslungsreichen Grafiksets ausgesprochen edel daherkommt und Lust auf mehr macht. Seid Ihr frustgestählt, greift Ihr zu, sonst ist eine Probefahrt dringend empfohlen.

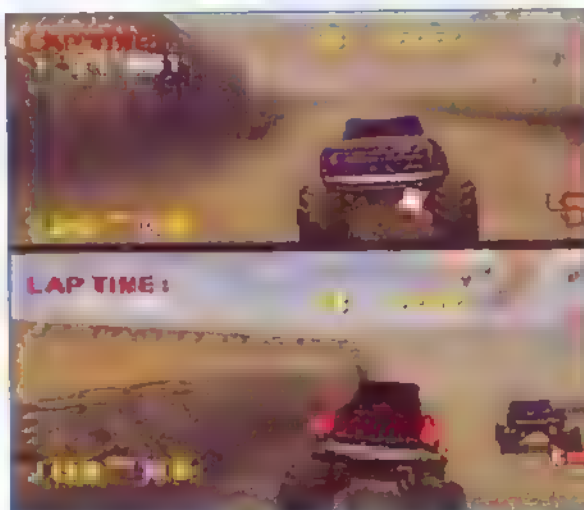


Ulrich Steppberger

Kurs ist mit Abzweigungen und versteckten Routen gespickt, deren Kenntnis für gute Platzierungen ebenso nötig ist wie der Einsatz wertvoller Turbos: Diese sammelt Ihr als blaue (vier Sekunden) oder rote (neun Sekunden) Symbole auf der Piste ein – gemeinerweise könnt Ihr aber nur bis zu einem Limit von 20 Sekunden hamstern.

Zu Beginn stehen nur wenige Pisten zur Verfügung, darum stürzt Ihr Euch in die Wettbewerbe, um neue Kurse und Fahrzeuge freizuschalten: In 'Arcade' kämpft Ihr Euch in fester Reihenfolge durch mehrere Indoor- oder Freiluft-Kurse. Nur wenn Ihr den ersten Platz erringt, rückt Ihr zur nächsten Aufgabe vor. In der Meisterschaft wechseln sich beide Pistenarten ab, zudem müsst Ihr zur Qualifikation nur unter die ersten vier kommen. Dummerweise ist aber im Endergebnis Platz 2 nötig, um zur nächsten

Division zugelassen zu werden. Zum Glück bekommt Ihr Preisgeld, um Euren Flitzer aufzurüsten. Wagemutige Raser dürfen sogar an einem Einarmigen Banditen ihr Glück versuchen. Geht Ihr zu zweit im Splitscreen auf die Piste, stehen neben den normalen Rennmodi vier spezielle Duelle bereit: Dabei müsst Ihr u.a. eine Bombe vor der Explosion durch geschicktes Rammen loswerden oder einen Pokal gegen die feindliche Übernahme verteidigen. us



Zoff zu zweit: Entweder im Rennen (links) oder beim Bombenterror in der eigens dafür gedachten Arena (oben).

HERSTELLER
Midway/Kalisto

SYSTEM
Dreamcast

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK-SCORE
81% - 57%

Grafisch beeindruckend flüssige Offroad-Raserei ohne Regeln, aber etwas simpel und vor allem extrem frustig.

70%

4 WHEEL THUNDER

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

12

ENTWICKLER:
CURLY MONSTERS, GB
(WWW.NGEN-RACING.COM)

N-Gen Racing



In höheren Klassen wird scharf geschossen:
Der grüne Balken rechts zeigt Euch den
erbärmlichen Zustand des Flugzeugs.



Wem Formel-1-Boliden und Speedboats zu lahm sind, der muss in die Luft gehen: In dem 3D-Flugrennspiel "N-Gen Racing" dürft Ihr Euch ins Cockpit eines Düsenjets zwingen und den Adrenalinausbruch jenseits der Schallmauer spüren. Wie in einem klassischen Genre-Vertreter stehen mehrere Spielvarianten parat: der Arcade-Mode für Schnellstarter, die Zweispieler-Variante für heiße Duell und schließlich der "N-Gen Racing"-Wettbewerb. Letzterer ist ähnlich gestaltet wie "Gran Turismo": Mit einem knappen Budget müsst Ihr Euch von der Einstiegsklasse bis zu den Profiligen hocharbeiten. Dabei dürft Ihr Euer erstandenes Fluggerät mit Extras (z.B. stärkeres Trieb- und besseres Leitwerk) zu einer wahren Rakete aufpowern oder Euer hart erkämpftes Geld lieber in einen neuen Jet investieren. Auf 14 mit Scheinwerfern abgesteckten Kursen könnt Ihr gegen fünf Konkurrenten punkten – erlaubt ist, was gefällt. Ihr müsst allerdings darauf achten, die Strecke nicht zu lange zu verlassen, da Ihr sonst vom Autopiloten wieder auf Kurs gebracht werdet – fester Zeitverlust inklusive. In der Luft schwebende Kreise versorgen Euch mit Nachbrenner-Energie oder reparieren beschädigte Flugzeugteile. Kampffettpiloten dürfen zudem Waffen einsetzen. os

FILME WIE "TOP GUN"
sind zwar nicht gerade
anspruchsvoll, faszinieren
aber mit äußerst dynamischen
Flugsequenzen.
Und genau in diesem
Punkt hapert's bei "N-Gen
Racing" gewaltig. Selbst mit
Düsenjets der höheren Klassen
und über 1.000 Meilen pro
Stunde auf dem Display stellt
sich kein entsprechendes
Geschwindigkeitsgefühl ein.
Schuld daran ist die niedrige
Bildrate, die vor allem bei mehreren
sichtbaren Konkurrenten
spürbar in die Knie geht und
Euch die Illusion vermittelt,
durch zähen Schleim zu fliegen.
Ein weiteres Manko des Info-
games-Titels ist die festgelegte
Pad-Belegung: Die wichtigsten
Aktionen (Schub und Waffen)
liegen auf den vier Daumen-
buttons, was den gleichzeitigen



Schultes

Einsatz von
Nachbrenner
und Raketen na-
hezu unmöglich
macht.

Oliver

51%

3D-Flugrennspiel mit ton-
nenweise Grafikbugs und
fehlender Dynamik. Für
zwischendurch ganz nett.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Get the Touch

EDITION

TOUCH SURFACE

Die samtige Touch-Oberfläche gibt
Ihnen das Gefühl, das Geschehen zu berühren.
Spielung ohne Abwärtsscher.

SV-113A Dual Impact Game Pad



KONTROLLE

Zwei analoge Daumensicks
für völlige Bewegungsfreiheit
in vier Achsen

VIBRATIONS

Zwei Motoren sorgen für
verschiedenste kräftige
Rüttel Effekte

RECHENKAPPA 100% Dual-Achsen
ERGONOMIE 100% optimiert
TECHNIK 100% modernste
COMFORT 100% TOUCHY!!!

INTERACT

INFO LINE: 0 42 87-12 51 33

www.interact-europe.de

ENTWICKLER:
LUCASARTS, USA
(WWW.LUCASARTS.COM)

Jedi Power Battles

Als Vorbild

für "Jedi Power Battles" diente unverkennbar der SNES-Klassiker "Super Star Wars" von LucasArts. Schon zu 16-Bit-Zeiten konntet Ihr als Luke Skywalker das Lichtschwert schwingen und gegen die dunkle Seite der Macht kämpfen.



Luke Skywalker im Kampf mit Skorpionen und Adlern: "Super Star Wars" auf dem SNES.



Guten Flug: Qui-Gon Jinn kann mit Hilfe der Macht eine grüne Druckwelle heraufbeschwören, die jeden Droiden flachlegt.



Zwei auf einen Streich: Seid Ihr von Feinden umringt, befreit Euch ein horizontaler Schwerthieb von dem Gesindel.



Nach "Star Wars Racer" (N64, DC) und "Die Dunkle Bedrohung" (PS) steht Hobby-Jedis bereits die dritte virtuelle Inkarnation aus dem "Star Wars: Episode One"-Universum bevor: "Jedi Power Battles" entführt Euch erneut in die Wüstenlandschaft von Tatooine, in die Sümpfe von Naboo und auf das



Jedi-Power im Doppelpack: Im Zweispieler-Modus kämpft Ihr Seite an Seite, allerdings müsst Ihr Euch die fünf Credits teilen.

Droidenschiff der Handelsföderation. Euer Auftrag: Schlacht Euch mit einem von fünf Jedi-Meistern (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon und Adi Gallia) durch zehn 3D-Level und besiegt zum Schluss den Bösewicht Darth Maul.

Mit Eurem Helden lauft und springt Ihr die meiste Zeit durch seitwärts scrollende Abschnitte: an einigen Stellen dürft Ihr Euch auch in die Tiefe des Raumes bewegen, wobei die Kamera mit sanften Schwenks und Zooms an Euren Fersen

klebt. Als Standardwaffe hat jeder Kämpfer ein fluoreszierendes Laser-Schwert im Gürtel stecken: Mit vertikalen, horizontalen und diversen Power-Hieben zerlegt Ihr damit anstürmende Droiden-Horden im Nu; auch das Reflektieren gegnerischer Laser-Salven ist effektiv. Darüber hinaus ist ein waschechter Jedi mit der geheimnisvollen Macht gesegnet – der eine mehr, der andere weniger. So kann beispielsweise Mace Windu auf Knopfdruck sein Laser-Schwert mit der Macht verstärken und durchschlagende Combos landen.

Via R1-Taste aktiviert Ihr eine praktische Lock-On-Funktion (ähnlich wie in "Zelda 64"), die Euch automatisch um den nächsten Gegner tänzeln lässt und gezielte Schlagmanöver erleichtert. Für das Erledigen von Feinden kassiert Ihr Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Special-Moves und Power-Ups freischaltet. Herumliegende

Extra-Waffen wie Thermal detonatoren und Schilde sind willkommene Hilfen bei den zahlreichen Zwischenbossen. Lasst Ihr trotz Unterstützung der Macht das Leben, werdet Ihr zum letzten Checkpoint zurückgebeamt – speichern dürft Ihr nur am Ende jedes Levels.

Habt Ihr einen Jedi-Ritter im Freundeskreis, könnt Ihr auch zu zweit gegen Darth Maul & Co. antreten. os



Nichts als Arger mit Jar Jar Binks: Kaum ist der Tolpatsch aufgetaucht, werdet Ihr von einem Dinosaurier-Rudel überrannt.

WAS FÜR EIN GEFÄHRLICHER MONAT FÜR JOYPADS: Neben "MDK 2" und "4 Wheel Thunder" ist "Jedi Power Battles" der dritte ideale Zeitvertreib für Sonnenparker und Kaltduscher. Der Otto-Normal-Zocker hat selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad massive Probleme, jemals den zweiten Level zu erreichen. Leider ist das "Star Wars"-Abenteuer nicht nur ultra-schwer, sondern an einigen Stellen auch unfair. So passiert es (vor allem im Zweispieler-Modus) recht häufig, dass Euch unpassende Kameraschwenks in missliche Situationen bringen und Hüpfpassagen zum Glücksspiel verkommen lassen. Auch die ungenaue Kollisionsabfrage und die gewöhnungsbedürftige Padbelegung machen die Jedi-Schlacht nicht einfacher. Schade um die tolle "Star Wars"-Atmosphäre und den originalen Film-Soundtrack.



Oliver Schultes

HERSTELLER
LucasArts

SYSTEM
Playstation

ZIHPREIS
100 Mark

GRATIS
69% 80%

54%

ACTION

12

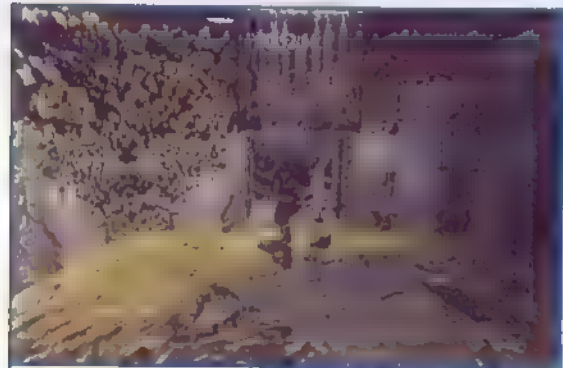
3D-Jedi-Action für Frustgestählte: Tonnenweise fiese Angreifer lassen selbst Yoda aus der grünen Haut fahren.

ENTWICKLER:
CORE DESIGN, ENGLAND
(WWW.EIDOS.DE)

Tomb Raider 4



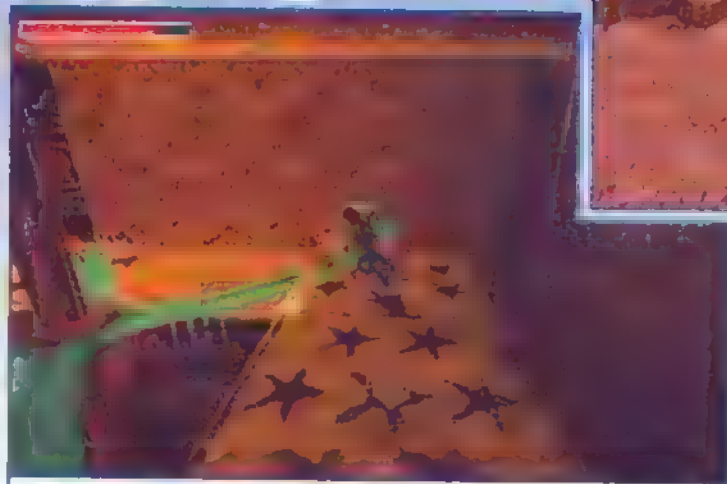
Mit "Tomb Raider 4" feiert die Forscher-Amazone Lara Croft ihr Dreamcast-Debüt. In fast 40 rätselastigen Levels springt und schießt Ihr Euch durch Ägypten und schlüpft zu Beginn sogar in die Rolle einer Teenie-Lara.



Young Lara: Am Ende des Exkurses in die Vergangenheit steht ein flottes Wettrennen gegen ihren Mentor Werner von Croy.

Auf den gefährlichen Touren durch Pyramiden und orientalische Kultstätten kommen Lara neu erlernte Fähigkeiten wie das Schwingen an Seilen und das Öffnen von Türen unter Wasser zugute. Außerdem greift Ihr auf Neuerungen im Waffenarsenal zurück: Eine fescche Armbrust ist nun ebenso erstmals dabei wie die Möglichkeit, bestimmte Waffen und Munitionsarten zu kombinieren.

Während sich der Spielablauf genau an das Playstation-Vorbild hält, wurde die Optik auf Dreamcast-Niveau hochgeschraubt und dezent mit Lichteffekten aufgepeppt: Lara wirft nun je nach



Ganz schön scharf: Beim vierten Teil gehen die Gefahren mehr von der Umgebung als von Feinden aus.



Platz da: Mit dem Jeep mählt Lara ihre Feinde einfach im Vorbeifahren um.

Beleuchtung einen realistischen Schatten. Gewöhnungsbedürftig ist zu Beginn die Steuerung: Sowohl Steuerkreuz als auch Analogstick werden für verschiedene Fortbewegungsarten gebraucht.



85%

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-Preis	110 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	55%

Lara forscht mit 128 Bit: Motiverendes und stimmungsvolles Action-Adventure; technisch leider nur Durchschnitt.

ACHTUNG	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	



Ulrich Steppberger

Die Playstation Version wurde in MAN:AC 1/2000 mit 85% Spielspaß getestet.

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

SONY PLAYSTATION

PS Multinorm	279,95
Avenger Gun	79,95
Fukon Light Gun	99,95
Exploder FX	99,95
Collin Rally 2	99,95
Dune 2000	99,95
Eagle One	79,95
Euro 2000	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
Fear Effect	99,95
FT 2000	99,95
Fußball Live	44,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
GT 2	89,95
ISS Pro Evolution	59,95
Metal Gear Solid	44,95
MGS Special Mission	29,95
MediEvil 2	59,95
Micro Maniacs	99,95
Head 4 Speed Porsche	99,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	99,95
Resident Evil: Gun	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Star Ocean 2	59,95
Smack Down	99,95
Syphon Filter 2	99,95
Thoshinden 4	99,95
Theme Park World	99,95
Track & Field 2	99,95

UEFA Champions	99,95
Vampire Hunter	99,95
Vandal Hearts 2	99,95
V-Rally 2	44,95

DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	469,95
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
Blue Stinger	99,95
Carrier	139,95
Chu-Chu Rocket	i.V.
Crazy Taxi	99,95
Dead Or Alive II	109,95
Deadly Skies	69,95
Dragons Blood	99,95
Ecco The Dolphin	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
Hydro Thunder	69,95
MDK 2	109,95
Metropolis Speed R.	115,95
NBA 2K	99,95
Nightmare C. 2	i.V.
Plasma Sword	109,95
Rainbow Six	i.V.
Rayman	99,95
Resident Evil: Code V.	i.V.
Red Dog	89,95

PRIMAL GAMES

www.primalgames.com

Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega GT	139,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver	89,95
Street Fighter W-Impact	109,95
Tomb Raider IV	99,95
Tony Hawk	99,95
Time Stalkers	149,95
Virtua Striker	79,95
Zombie Revenge	99,95

NINTENDO 64

Castelvania 2	109,95
Donky Kong Country 64	139,95
F1 World GP2	39,95
Mario Party 2	i.V.
Ridge Racer 64	119,95

Star Wars Racer	99,95
Track'n Field Summer G.	129,95
Perfect Dark	139,95
Pokemon Stadion	149,95
Winback	139,95
Zelda	49,95

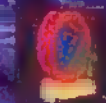
NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	159,95
King of Fighters	89,95
Metal Slug 2	99,95
Match Of The Millenium	99,95

ANIMES

Darkside Blues	49,95
Vampire Hunter D	49,95

02 34-9 16 06 30
AB 70 DM VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*



PRIMAL GAMES

PRIMAL GAMES

PRIMAL GAMES

PRIMAL GAMES

PRIMAL GAMES

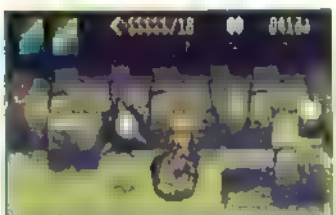
PRIMAL GAMES



ENTWICKLER:
CONTRAIL, JAPAN
(WWW.ACTIVISION.DE)

Alundra 2

**Dimensions-
sprung:** Während
Piratenjäger Flint durch
dreidimensionale Wälder
und Katakomben streift,
musste sich dessen
Vorgänger Alundra im
gleichnamigen Spiel noch
mit flachen 2D-
Hintergründen begnügen.
Auf den Spuren von Link
oder dem spitzohrigen
"Landstalker"-Elf Nils zog
der fescche Bitmap-
Abenteurer durch klassi-
sche Fantasy-Welten im
16-Bit-Look und brachte es
damit in MAN!AC 4/98 auf
satte 88% Spielspaß



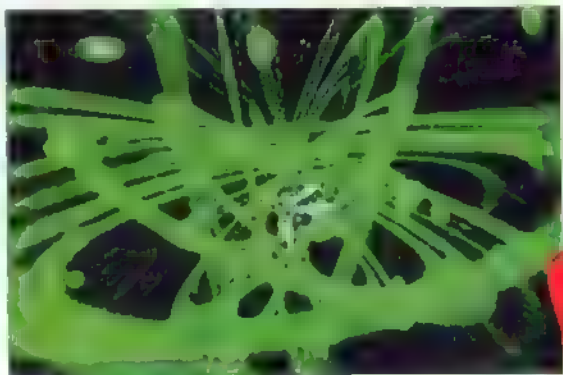
"Alundra", Teil 1: Mit al-
tertümlicher Grafik und
tadellosem Spielfluss bes-
ser als der Nachfolger.



Klebrig: Die Riesenspinne hält Euch mit ihrem Netz am Boden fest und entsendet kleine
Baby-Krabbler, um Euch in die ewigen Jagdgründe zu schicken.



Friede und Wohlstand herr-
schen im Lande Varuna, die
beiden Schwertmeister Rat-
cliffe und Jeehan halten das
böse Piratenpack im Zaum und der
König regiert weise und gerecht. Doch
eines Tages verschwinden die beiden
Ritter und der hinterhältige Baron Diaz
reißt die Macht an sich. Zusammen mit
dem ehemaligen Hofzauberer Mephisto
stürzt er den König und verbündet sich
mit den Freiheutern. Nur die recht-
mäßige Thronfolgerin Alexia entkommt
dem Usurpator und sucht Hilfe bei dem
jungen Piratenjäger Flint. Zusammen zie-
hen sie aus, um den machtgerigen Diaz
zu stellen und vom Thron zu stoßen.



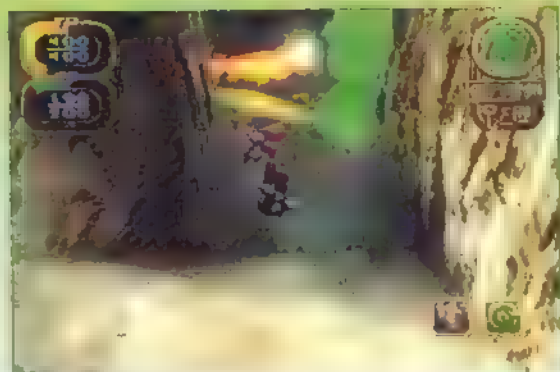
Unter immensem Einsatz von
Zauberpunkten beschwört Ihr die
machtvollen Herren der Elemente

Ihr schlüpft in die Rolle von Flint und
unterstützt die holde Prinzessin nach
Kräften bei ihrer Mission. Dabei meistert
Ihr nach guter, alter Action-Adventure-
Tradition knifflige Sprungpassagen, löst
verzwickte Rätsel und schlägt Euch mit
allerlei unfreundlichem Getier. Der
Hofzauberer Mephisto lässt nämlich al-
lerhand mutierte Monster auf Euch los,
und nur durch eine geübte
Schwerthand macht Ihr die-
sen den Garaus. Besondere
Klingen-Specials erlernt Ihr,
indem Ihr seltene, in
Schatztruhen versteckte
Puzzleteile sammelt und
diese im Schrein des weisen
Jeehan abgibt. Mit gestäh-
lten Reflexen stürzt Ihr Euch
alsdann in die umfangrei-
chen Dungeons, in denen
Ihr Euch vielfältigen Denk-
sportaufgaben stellt. Zu de-
ren Lösung greift Ihr

EIN SCHRITT ZURÜCK: Leider lässt "Alundra 2" einiges vom Charme des Vorgängers vermis-
sen. Die neue Polygongrafik ist nicht besonders hübsch geraten und strotzt nur so vor
Clipping-Fehlern, auch der brachiale Holzhammer-Humor in den
Zwischensequenzen wirkt dank der unmotivierten Synchronsprecher stark
gekünstelt. Vor allem stören Euch jedoch die immensen PAL-Balken und der
langsame Spielfluss. Euer Held schleicht geradezu über den Bildschirm und
auch die analoge Steuerung schaltet Ihr nach kurzer Zeit zugunsten des
präziseren Digital-Kreuzes ab. Trotz dieser Mängel gefällt "Alundra 2" durch
verwinkelte Dungeons und knifflige Rätsel, dank des einstellbaren Schwierig-
keitsgrades kommen auch gemütlichere Spieler mit den mächtigen
Endgegnern zurecht und freuen sich über zahllose Minispiele.



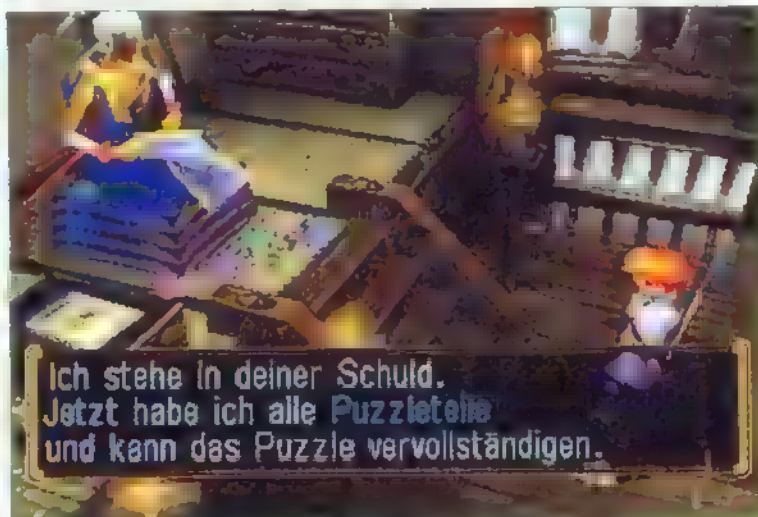
David Mohr



Rätselhaft: Mit einem Windzauber verschiebt
Ihr die feuerspeiende Statue und macht so
den Weg durchs Dungeon frei.

nicht nur auf Eure grauen Zellen, son-
dern auch auf die magischen Fähigkeiten
des jungen Flint zurück. Bestimmte
Schalter lassen sich nur mit dem rich-
tigen Zauberspruch umlegen; damit Ihr
bei der Rätselraterei nicht die Übersicht
verliert, wählt Ihr zwischen drei Kamera-
perspektiven. Neue magische Formeln
erspielt Ihr Euch beim Dart in der Spe-
lunke des Deadeye Zach, manchmal fin-
det Ihr auch den ein oder anderen
Zauberspruch in einer gut versteckten
Schatzkiste.

Am Ende jedes Dungeons erwartet Euch
ein fordernder Endgegner, nur mit der
richtigen Taktik habt Ihr eine Chance ge-
gen die riesigen Gesellen. Dafür lohnen
sich Eure Anstrengungen allerdings
auch, Lebens- und Zauberkraft steigen,
außerdem streicht Ihr einen Batzen Gold
ein. Dieses investiert Ihr in der nächsten
Stadt in neue Ausrüstung oder verspielt
Eure Gewinne bei einer riskanten Wette
in der Stierkampfarena. dm



Ich stehe in deiner Schuld.
Jetzt habe ich alle Puzzleteile
und kann das Puzzle vervollständigen.

Jetzt bin ich der Meister: Beim altgedienten Schwertkämpfer
Jeehan lernt Ihr neue Spezialtechniken.

HERSTELLER
Activision

SYSTEM
Playstation

ZURÜCKGEKLEBT
100 Mark

GRABBEI
65% -69%

Spieleratung
73%

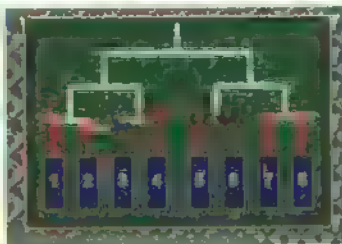
Aktion
STRATISCH

**Schwach PAL-adaptierter Abenteuer-Nachfolger mit
mittelmäßiger Grafik und langsamem Spielfluss**

6



Abwechslungsreich: Ihr kauft neue Zaubersprüche
für Dart-Punkte, verprasst Geld bei Stierkampfetten
oder flieht per Waggon aus einer Mine.



ENTWICKLER:
VICTOR SOFTWARE, USA
(WWW.JVC.COM)

Vampire Hunter D



Langsam, aber kräftig: Die mächtigen Prankenhiebe der Zombiewesen schleudern Euch zurück an die Wand.



Die Erde im Jahr 12090: Nach langer Zeit der Unterdrückung und Furcht gewinnt die Menschheit langsam Oberhand über die blutsaugenden Vampire. Jäger werden losgeschickt, die Geschöpfe der Nacht ein für allemal auszulöschen. Die 'Dunpeals' (halb Mensch, halb Vampir) sind die begehrtesten Untotenkiller, da sie über gewaltige magische Kräfte verfügen.

Angelehnt an die japanische Buchserie "Vampire Hunter D" (diente als Vorlage für den Kinofilm "Blade") schlüpft Ihr in die Haut des Vampirjägers D, der die Tochter eines reichen Dorfbewohners aus den Zähnen von Obermotz Meier Link befreien soll. Und so durchstreift Ihr mit dem Polygon-Helden die vorberechneten Räume eines unheimlichen Schlosses. Bewaffnet mit einem kreuzförmigen Schwert sowie Eurer linken, sprechenden Hand vermöbelt Ihr Zombies, Fledermäuse und andere Höllenkreaturen. Auf Tastendruck blockt Ihr Angriffe mit Eurem Umhang, führt Sidesteps aus und feuert Granaten, Holzpfeile oder Raketen ab. Durch die Einnahme von verschiedenen Elixieren haltet Ihr Euch bei Kräften oder manipuliert Ds Mensch-Vampir-Verhältnis und somit gleichzeitig Eure Fähigkeiten. Eine Karte hilft bei der Orientierung im Schloss. *os*



KEINE GEFAHR FÜR "RESIDENT EVIL": Trotz interessanter Blutsauger-Thematik und hochkarätiger "Vampire Hunter"-Lizenz ist JVCs Render-Horror nur Durchschnittskost. Die vorberechneten Hintergründe wirken detailarm, das Geschehen darin wird oftmals von unpassenden Kameraeinstellungen eingefangen: Einmal ist der Held nur mehr wenige Pixel groß, ein anderes Mal wird in einem gleichförmigen Raum so oft die Perspektive gewechselt, dass Ihr Euch nach ein paar Schritten nicht mehr auskennt. Die ungenaue Digi-Steuerung und die wieselflinken Bewegungen des Hauptdarstellers machen die Verwirrung schließlich perfekt. Schade um die nette Idee mit der sprechenden Hand und um das düstere



Schultes

Vampir-Ambiente. Aber die Lizenz besteht sicherlich noch länger...

Oliver

55%

ACTION

3D-Render-Adventure ohne Biss: Ungünstige Kameraperspektiven und hakelige Steuerung nerven.

HERSTELLER
JVC
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-GEHT
100 Mark
GRAPHIK
67% 63%



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

Guilty Gear

ENTWICKLER:
ARC, JAPAN
(WWW.ARC.CO.JP)



Die 13 Kämpfer gehen nicht nur mit Händen und Füßen, sondern auch mit ausgefallenen Waffen aufeinander los.



Nicht nur Capcom und SNK halten den guten, alten 2D-Prüglern die Treue, auch die japanische Firma Arc setzt auf traditionelle Zeichentrick-Optik. In "Guilty Gear" steigen insgesamt dreizehn schwerbewaffnete Comic-Charaktere in den Ring. Mit Hand und Fuß, Schwert und Lanze sowie diversen Special-Moves kämpfen die Fantasy-Krieger um Ruhm und Ehre. Vor dem Kampf werden die Spezialattacken Eures Helden eingeblendet: wer sich nicht auf Anhieb zurecht findet, absolviert ein paar Übungsrunden im Practice-Mode. Habt Ihr Eure Reflexe gestählt, geht es ab ins Turnier. Mit jeweils einer Taste für Faustschlag, Fußtritt sowie schneller und langsamer Waffen-attacke bastelt Ihr Euch durch Kombination mit den Richtungstasten vernichtende Specials zusammen: Feurige Energiegeschosse fliegen Euren Gegnern entgegen, besonders gnadenlose Kämpfer greifen zum schmerzhaften 'Destroy-Move', mit dem Ihr den Kontrahenten sofort in den Staub schickt. Um solch hinterhältigen Attacken zu entkommen, geht Ihr mit kurzen Sprints auf Distanz oder kontert mit einem schnellen Schlag oder Wurf. Leider mangelt es "Guilty Gear" an Zusatzoptionen, außer Versus- und Trainings-Mode findet Ihr keinerlei Abwechslung. *dm*



BITMAP-BANAUSEN und 3D-Fetischisten legen "Guilty Gear" sofort zu den Akten, Freunde traditioneller Prügelkost freuen sich dagegen über stilvolles Fantasy-Ambiente und ausgefallene Charaktere wie den Riesen Potemkin oder Zwerg Kliff. Dank einfacher Steuerung findet man sich schnell zurecht, auch schwierige Specials gehen leicht von der Hand. Leider verliert Ihr in dem hektischen Kampfgeschehen oft die Übersicht und werdet zur leichten Beute. Auch sorgen die Optionsarmut, ein relativ kleiner Kämpfer-Kader sowie fehlende Innovationen kaum für Langzeitmotivation. Optisch merkt man dem Titel das relativ hohe Alter an – Baujahr 1998. Wer genug von den ewigen



Mohr

"Street Fighter"-Fortsetzungen hat, sollte zumindest probieren.

David

72%

ACTION

Optionsarme Bitmap-Prügelei mit exotischen Kämpfern und hektischem Kampfgeschehen.

HERSTELLER
Arc
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-GEHT
100 Mark
GRAPHIK
69% 63%

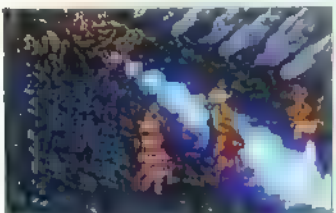


ANDERE VERSIONEN
Den Test der Importversion findet Ihr in MAN!AC 8/98, eine Dreamcast-Fortsetzung ist in Arbeit.

Suikoden 2

ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

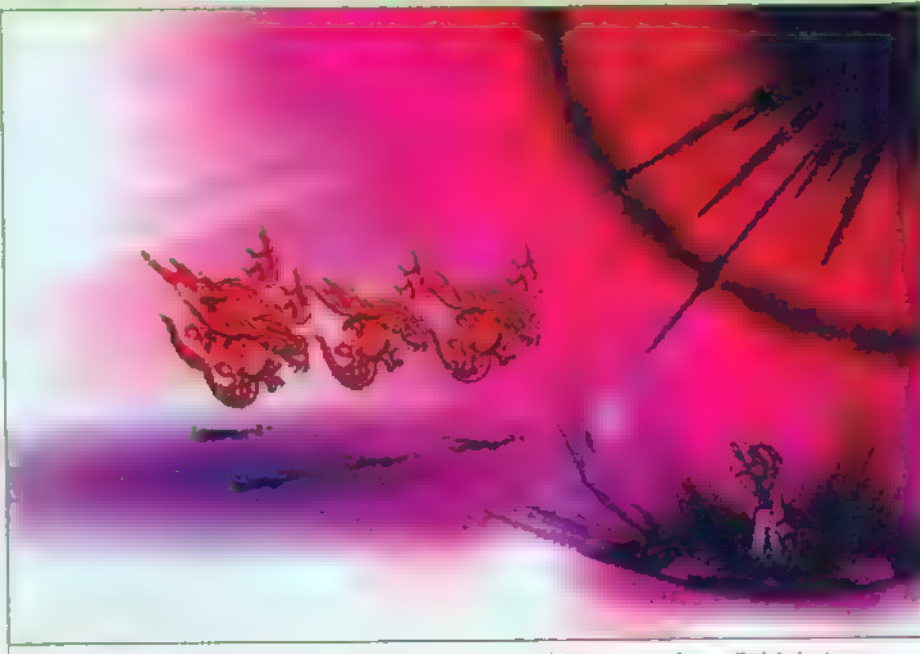
Wer bereits
den ersten Teil von
Konamis Fantasy-Sage
durchgespielt hat, wird
sich freuen: Ihr dürft Euren
Spielstand übernehmen
und einige der bereits aus
"Suikoden" bekannten
Charaktere erscheinen
mit anderen Werten.
Außerdem könnt Ihr den
Hauptcharakter des ersten
Teils in Eure Gruppe auf-
nehmen. Dieser treibt sich
irgendwo in der Republik
Toran herum. Ihr findet ihn
allerdings nur, wenn Ihr
schon damals alle 108
Helden zusammen hattet.



"Suikoden": In den Zeiten
akuter RPG-Armut war
Konamis Fantasy-Erstling
1997 ein Lichtblick.



"Castlevania" lässt
grüßen: Ihr zeigt dem
fiesen Vampir Neclord,
wo's langgeht.



Die magischen Runen verleihen Euren Helden ungeahnte Fähigkeiten:
Aufmüpfige Feinde werden einfach eingäschert.



Nach Konamis erstem Aus-
flug in fantastische Play-
station-Gefilde legen die
Japaner nun den zweiten Teil
der "Suikoden"-Saga nach. Kenner des
Vorgängers fühlen sich sofort heimisch,
da die Geschichte beinahe nahtlos an
die früheren Geschehnisse anschließt.
Einige Jahre nach der Revolution dient
der neue Held gerade zusammen mit sei-
nem besten Freund Jowy in der Jugend-
brigade der Highland-
Armee, als ein Friedens-
vertrag das Ende der
Streitigkeiten mit dem be-
nachbarten Stadt-Staat
Jowston ankündigt. Doch
ein heimtückischer Über-
fall gegen Eure Einheit er-
stickt die Hoffnung auf
ein Ende der Streitig-

keiten im
Keim. Der blut-
rünstige High-
lander-Prinz Luca lässt seine eigenen
Männer töten, um den Krieg am Laufen
zu halten. Als Verräter gebrandmarkt,
müssen unsere zwei Helden ins
Feindesland fliehen, wo sie sich der
Söldnertruppe um die beiden legendären
Krieger Viktor und Flik anschließen.
Zusammen mit Euren neuen Freunden
kämpft Ihr gegen das verbrecherische
Highland-Reich, scharf neue Gefährten
um Euch und lasst Euch schließlich in
der eigenen Festung nieder.
Wie im ersten Teil bestreitet Ihr nicht
nur rollenspieltypische Rundengefechte,
sondern steht auch in kurzen Strategie-
Sequenzen Euren Mann. Hier komman-
diert Ihr Eure Einheiten in "Shining
Force"-Manier über das Schlachtfeld.
Kämpfe werden in einer kurzen Anima-
tion entschieden. Zwischen den Taktik-
Scharmützeln wandert Ihr auf einer



Die kenn' ich doch: Auf Euren Reisen durch die Oberwelt
begegnen Euch zahlreiche Monster aus dem ersten Teil.

Oberwelt-Karte von einem Handlungs-
schauplatz zum nächsten oder sucht
nach neuen Verbündeten. Insgesamt 108
Charaktere dürft Ihr unter Eurer Flagge
vereinen, sechs davon könnt Ihr gleich-
zeitig in Eure Party aufnehmen. Jedem
dieser Helden lasst Ihr maximal drei ma-
gische Runen eintätowieren, mit denen
Ihr bildschirmfüllende Zaubersprüche
auf Eure Gegner schleudert. Zusätzlich
führen manche Charaktere Kombina-
tionsangriffe aus, zusammen mit einem
zweiten oder dritten Kämpfer richtet Ihr
massiven Schaden in den Reihen Eurer
Feinde an. Gelegentlich stellt Ihr Euch
einzeln zum Duell: hier wählt Ihr aus
drei Aktionen, die sich nach dem
Schere/Stein/Papier-Prinzip ausstechen.
Die musikalische Untermalung ist be-
stimmt von harmonischen Orchester-
klängen, gelegentliche Zwischensequen-
zen in einer Mischung aus gezeichneter
und gerendeter Optik führen die
Handlung fort. dm

KLAPPE DIE ZWEITE: Wer den Vorgänger mochte, der wird den zweiten Teil lieben. Mit aus-
gefeilter Geschichte und zahlreichen Déjà-Vu-Erlebnissen tritt "Suikoden 2" problemlos in
die Fußstapfen des Erstlings. Zwar hat sich optisch bis auf leichte
Verbesserungen nicht viel getan und auch das Menü-System wurde nur de-
zent optimiert, trotzdem fesselt Euch der abwechslungsreiche Mix aus
Rollenspiel und entspannenden Strategie-Intermezzi. Unkomplizierte
Handhabung und ein niedriger Schwierigkeitsgrad erlauben auch
Anfängern einen schnellen Einstieg. Die Möglichkeit, seinen Spielstand aus
dem ersten Teil zu übernehmen, gepaart mit bekannten Gesichtern wie
Viktor und Flik belohnt fleißige "Suikoden"-Fans. Erfreulich: Die deut-
sche Übersetzung ist akzeptabel, die PAL-Balken sind eher dezent.



Diplomatische Verwicklungen: Die
Uneinigkeit in den eigenen Reihen ist Euer
größtes Problem.



Taktisch: Auf der Übersichtskarte verschiebt Ihr
Eure Einheiten (oben), eine Animation gibt
Aufschluss über den Kampfverlauf (rechts).



Konami

Playstation

ZIRKUS-REI

100 Mark

63% **75%**

77%

Suikoden

**Optisch antiquiertes Rollenspiel mit epischer Geschichte,
Taktik-Scharmützeln und riesigem Charakter-Aufgebot.**

AB 6

ENTWICKLER:
KCE NAGOYA, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

Fisherman's Bait 2



Nach nur einem halben Jahr lädt Konami ein zweites Mal zum digitalen Rutenwerfen.

Grafisch hat sich zwar im Vergleich zum Vorgänger nichts getan, dafür wurde kräftig an Options- und Fischvielfalt gefeilt. Insgesamt 32 verschiedene Kiementierchen dürft Ihr aus diversen Feuchtbiotopen ziehen und zum Angeln im integrierten Aquarium gefangen halten. Zunächst geht Ihr ins Angeltraining, wo Ihr Euch ohne Zeitdruck mit der Simpelsteuerung, Ködern und Jagdgründen vertraut macht. Im Wettkampf tickt die Uhr dage-



Via Power-Balken bestimmt Ihr die Wurfweite der Leine – danach heißt's abwarten und Kurbel drehen.

gen gnadenlos: Erreicht Ihr die Fangquote nicht rechtzeitig, müsst Ihr eines der neun Continues einsetzen. Neu ist der World-Monsters-Modus: In sieben Ländern verbeißen sich teils skurrile Schuppenträger in Euren zappelnden Blinker. Am meisten Spaß macht aber immer noch das Angeln im Duett – gegen oder miteinander. *sf*

69%

Ködern unter Zeitdruck: Actionlastiges Angelspiel mit reichlich Optionen, aber mittelpträgiger Grafik.



Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
KCET, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

NHL Blades of Steel 2000



"NHL Blades of Steel 2000" hat mit dem alten Automaten wenig zu tun, sondern orientiert sich offenkundig am großen EA-Vorbild. Wie gehabt sind alle Mannschaften und Spieler der Profiligen vertreten, neben einem Freundschaftsmatch stehen eine Saison oder Play-Offs zur Wahl. Hobby-Trainer stellen ihre Linien selbst auf oder ordnen an, welche Taktiken ein elektronischer Assistent bevorzugt ausgeben soll. Die Steuerung ist einfach, für Schüsse gibt es zwei Knöpfe, während Checks und Turbo eigene Tasten belegen.

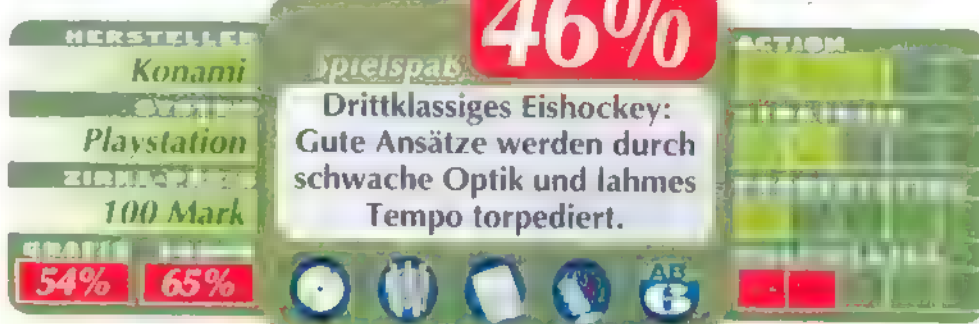


Chaos vor dem Tor: Unabhängig von den Traineranweisungen praktizieren die Spieler oft Gruppenbildung.

Leider hapert es neben der detailarmen und groben Optik vor allem an zwei Dingen: Der IQ der Mitspieler lässt schwer zu wünschen übrig, völlig unnötige Abseitspfeife und Puckabpraller sind die Regel. Außerdem nervt die arg träge Spielgeschwindigkeit, die den Spielspaß zusätzlich drückt. Kufencracks, es gibt bessere Eishockey-Titel. *us*

46%

Drittklassiges Eishockey: Gute Ansätze werden durch schwache Optik und lahmes Tempo torpediert.



Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

flanders.de
MultiMedia

flanders.de MultiMedia
Inh.: Michael Sabel
Schlossberg 4
54516 Wittlich

TEL: 0 65 71 – 26 52 80

Händlerfax: 0 65 71 – 26 52 81 24 Stunden / 7 Tage
Aktuelle Komplettpreisliste im Internet unter <http://www.flanders.de>

Sega Dreamcast mit Multinorm Umbau	DM 499,90
4 Kabel Dreamcast Modchip	DM 59,90
24 Kabel Dreamcast Modchip	DM 9,90
Playstation Controller Adapter für Dreamcast	DM 59,--
4MB Memory Karte inkl. PC Verbindungskabel	DM 69,90
16MB Memory Karte inkl. PC Verbindungskabel	DM 99,90
Transparente DC Gehäuse (blau / gelb / kristall)	DM 79,--
Dreamcast Rumble Pack	DM 29,90
RGB Kabel mit Audio Ausgang	DM 29,--
Dreamcast Multinorm Umbau	DM 89,90

Dreamcast Importspiele auf Anfrage lieferbar.

!! Fragen Sie auch nach SONY Playstation, SEGA Dreamcast, Gameboy und Nintendo64 Produkten !!

Bestellungen bis 15 Uhr werden noch am gleichen Tag per Nachnahme versandt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten – Händleranfragen erwünscht

WARUM MEHR ZAHLEN!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
UFO GAMES BERLIN
LADENVERKAUF & VERSAND
DC-PSX-N64-SEGA-SNES-3DO-GB-etc

PSX HARDWARE

PSX UMBAU ip & us SOFORT 29,-	ANTENNEN KABEL..15	UMBAU CHIP JP & US KABEL & ANLEITUNG 3,50
RGB KABEL 4,70	JOYPAD..8,9	
RGB KABEL 6,70	JOYPAD VER..4,9	
1MB MEMORY CARD 6,50	LENKRAD + PEDALE..119	
2MB MEMORY CARD 15,-	LINK KABEL..4,9	
16MB MEMORY CARD 30,-	MAUS..16	
24MB MEMORY CARD 35,-	PAL BOOSTER..19	
40MB MEMORY CARD 39,-	XPLORDER..79	
	XPLORDER PRO..119	

265,-
LADEN
PREISE
KÖNNEN
ABWEICHEN !!

14,80 DM
LÖSUNGSBUCHER

UFO GAMES
BUNDES ALLEE 71
12161 BERLIN

Es Gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen

FAX : 030 / 859 36 35
TEL : 030 / 859 65 085 - 86

MDK 2

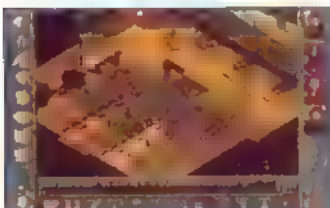
ENTWICKLER:
BIOWARE, KANADA
(WWW.MDK2.DE)

Der kanadische Entwickler

Bioware landete vergangenes Jahr mit "Baldur's Gate" einen Überraschungshit auf PC. Das im "Forgotten Realms"-

Szenario des AD&D-Universums angesiedelte Rollenspiel hauchte dem darhenden Genre neues Leben ein. Als Antwort auf den ungeahnten Erfolg arbeitet Bioware momentan an "Baldur's Gate 2" und einem weiteren AD&D-RPG, "Neverwinter Nights".

Konsolen-Rollenspieler wird zudem eine Umsetzung von "Baldur's Gate" auf Playstation und Dreamcast versprochen – genaue Daten zur Veröffentlichung stehen aller-



"Baldur's Gate" fesselt Euch womöglich noch dieses Jahr auf Playstation und Dreamcast

dings noch nicht fest. Übrigens arbeitet auch RPG-VeteranSSI an neuen AD&D-Titeln: "Pool of Radiance 2" wird Ende des Jahres auf PC erscheinen, Konsolenumsetzungen sind noch ungewiss.



Ein Beispiel der famosen Lichteffekte von "MDK 2". Allerdings habt Ihr nur selten die Möglichkeit, Euch so genüsslich und ohne Lebensgefahr zu ergötzen wie hier.



Armer Kurt: Gerade erst von seiner anstrengenden und lebensgefährlichen Alien-Vernichtungsmission in "MDK" zurückgekehrt, sehnt sich der unfreiwillige Held nach ein paar gemächlichen Tagen. Doch sein Boss Dr. Hawkins hat schon wieder außerirdische Aktivitäten festgestellt, die es zu unterbinden gilt. So schlüpft Kurt mit schwerem Seufzer ein weiteres Mal in seinen multifunktionalen Latex-Anzug und stürzt sich den Invasoren entgegen – und das im wahrsten Wortsinne.

Nach einem kleinen Geschicklichkeitstest, in dem Ihr mit Kurt gen Alien-Raumschiff rast und Lasergeschossen ausweicht, kann das skurrile Action-Adventure beginnen. Um Euch mit Steuerung und Funktion des Helden vertraut zu machen, vollführt Ihr zunächst einige Anweisungen, die Euch der Doktor via Funkkontakt gibt. Kurt besitzt nämlich nicht nur ein unbegrenzt munitioniertes Maschinengewehr, mit dem

sich grunzende grüne Weltraummonster und wild ballernde Laserkanonen atomisieren lassen. Sein Anzug birgt auch eine Scharfschützenausrüstung, über die Ihr weit entfernte Selbstschussanlagen einschaltet oder hellblau schimmernde Ener-



Superman ist ein Dreck dagegen: Kurts Techno-Anzug bietet einen aufklappbaren Gleitschirm und ein Scharfschützenvisionär.

giekugeln anvisiert. Diese Objekte dienen meist als Schalter – durch einen Treffer erscheinen z.B. Plattformen oder es setzen sich Apparaturen wie riesige Ventilatoren in Bewegung. Die kräftigen Winde wiederum nutzt Ihr mit Eurem eingebauten Gleitschirm – ein Ausrüstungsgegenstand, der "MDK"-Veteranen bereits vertraut ist. Lautlos schwebt Ihr mit diesem von Plattform zu Plattform

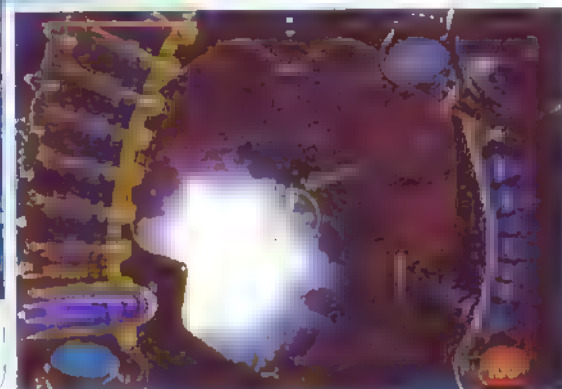


Besonders bei den dicken Endgegnern machen sich die vier bewaffneten Arme von Max bezahlt

oder lasst Euch in breiten Lüftungsschächten nach oben wirbeln. So ausgestattet kämpft Ihr Euch schweißgebadet durch das monumental und phantasievoll gestaltete Raumschiff, um letzten Endes, nach Erledigung eines knüppelhaften Bossgegners, vom Bösewicht Shwang Shwing gefangen genommen zu werden.

Doch Dr. Hawkins besitzt mit dem biomechanischen Hund Max einen zweiten Lakaien, den er den Aliens entgegenstellt. Batteriegetrieben, mit vier Armen ausgestattet und selbst bei den härtesten Gefechten cool eine Zigarre im Mundwinkel tragend, macht Max da weiter, wo Ihr mit Kurt aufgehört habt. Pumpt Eure Gegner mit Blei aus bis zu vier

Waffen gleichzeitig voll, springt in bester 3D-Jump'n'Run-Manier über bodenlose Abgründe und nutzt einen Jetpack, den Ihr



im Laufe des Abenteuers findet. Dritter im Feldzug ist Dr. Hawkins selbst, denn Max wird ebenfalls vom monströsen Shwang Shwing entführt. Zwar fordert auch die Kontrolle des Docs beim punktgenauen Springen und selbstmörderischen Wandeln über schmale Eisenträger viel Fingerspitzengefühl, die Benutzung von Waffen tritt aber in den Hintergrund. Dr. Hawkins setzt dafür öf-

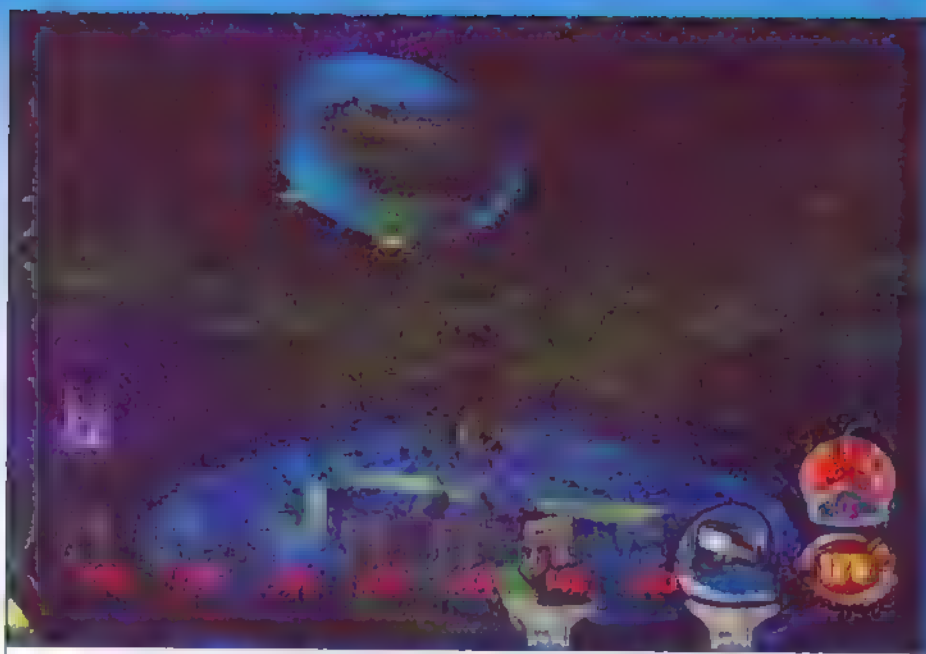


Fieses Rätsel: Um nicht einsam im All zu sterben, müsst Ihr Euch Magnetschuhe basteln und ein leeres Fischglas aufsetzen.

LUST UND FRUST: Nur selten ist mir in den letzten Jahren ein derartig frustrierender Titel untergekommen. "MDK 2" ist so gemein schwer, dass ich nach dem Test zur Entspannung erstmal eine Runde "Syphon Filter 2" spielen musste. Da sich der Schwierigkeitsgrad nicht justieren lässt und Ihr auf ein paar Speicherpunkte je Level angewiesen seid, müsst Ihr langwierige Passagen Dutzende Male auf Euch nehmen, bevor Ihr endlich mit der richtigen Taktik und unter Aufbietung all Eurer Geschicklichkeit durchkommt. Den Entwicklern sei zu Gute gehalten, dass dabei nie Glück eine Rolle spielt, das Ganze ist hervorragend austariert – dummerweise nur für den absoluten Hardcore-Zocker. Schade, denn "MDK 2" ist an sich ein grandioses Spiel: Die riesigen, phantasievoll gestalteten Level sind wunderschön gezeichnet, selbst bei bombastischen Explosionen bleibt die Bildrate konstant. Auch der packende Soundtrack, die vielfältigen Effekte und die amüsante Sprachausgabe gehören zum Besten, was der Dreamcast bislang gesehen hat. Nicht zuletzt die witzigen Details und die coole Geschichte machen "MDK 2" zum Meisterwerk, das wegen übertriebener Härte nur Profis genießen können.



Stephan Freundorfer



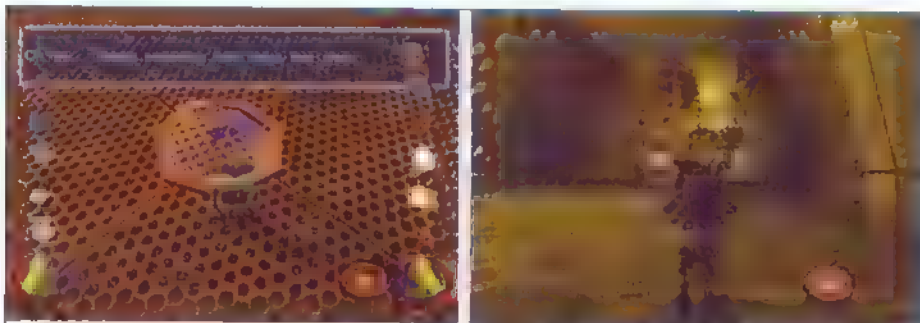
Doggie Style: Max nutzt für das Plattformgehopse nicht nur seine durchtrainierten Beine, sondern auch einen handlichen Raketenrucksack.

ters seinen Verstand ein, um gewöhnliche Gegenstände in Verteidigungswerkzeug oder andere Hilfsmittel zu verwandeln. So bastelt Ihr Molotovcocktails aus würziger Soße und Handtüchern oder pustet Gegner durch einen aufgemotzten Handtrockner ins Maul einer fleischfressenden Mampuspflanze. Insgesamt neun Level dauert die anstrengende und aberwitzige Weltraumodyssee, dazwischen wird die Geschichte in amüsanten Sequenzen weitergezählt. Durch stetiges Rochieren der Hauptcharaktere und die teils bombastische Aufmachung der Welten stoßt Ihr dabei auf jede Menge Abwechslung und Motivation – aber auch Frust. Denn Speichern dürft Ihr nicht beliebig, nur vier bis fünf Startpunkte je Level werden automatisch aufs VM gebannt. Um Euch ein bisschen länger am Leben zu halten, müsst Ihr zum einen taktisch vorgehen, zum anderen die kärglich verstreuten Power-Ups wie Waffen oder Medi-Paks geschickt nutzen. Dafür bekommt Ihr es mit einer durchdachten Steuerung zu tun, bei der sämtliche Knöpfe Eures Pads mit Funktionen belegt sind. *sf*

Vorbildlich:

Auch die Entwickler von "MDK 2" haben eingesehen, dass ihr Action-Adventure mit einem zu gesalzenen Schwierigkeitsgrad gesegnet ist. Als kleinen Service für geplagte Spieler geben deshalb Bioware-Chef Greg Zeschuk und einige seiner Mitarbeiter im Internet Hilfestellung und Tipps zu "MDK 2". Finden könnt Ihr das Diskussionsforum unter der Adresse: feedback.interplay.org/mdk2/index.html Übrigens dürft Ihr dort auch Kritik zum Spiel äußern, die individuell beantwortet wird – ein seltener Service für Spielekonsumenten.

PS: Erste Hilfe gibt's auf Seite 91 in unserem ProfiTipp zu "MDK 2".



Der Doc ist Meister im Kombinieren – und das im wörtlichen Sinn: Rechts hat er sich ein Gebläse aus Handtrockner und Badarmaturen gebastelt.

HERSTELLER
Interplay
SYSTEM
Dreamcast
ZIRKA-PREIS
120 Mark
GRAPHIK 87% **SOUND** 85%

83%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Nur für Profis: Ultraschweres, skurilles Action-Adventure mit hervorragender Technik und tollem Design.

HERSTELLER
Take 2
SYSTEM
Dreamcast
ZIRKA-PREIS
100 Mark
GRAPHIK 63% **SOUND** 87%

86%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ENTWICKLER:
DMA DESIGN, SCHOTTLAND
(WWW.DMA.CO.UK)

GTA 2



Verbrechen im romantischen Morgenrot: Die Koordinatenangabe links oben verschwindet in der Verkaufsversion.



Ganoven machen jetzt auch auf dem Dreamcast Karriere: Beim Verbrecher-Epos "GTA 2" beginnt Ihr als kleiner Dieb im ersten von drei Stadtteilen mit jeweils drei rivalisierenden Gangs. Euer Taschengeld bessert Ihr auf, indem Ihr Autos moppst und Leute überfährt – allerdings macht das sofort die Polizei auf Euch aufmerksam. Besser ist es, einen Gang-Auftrag anzunehmen. Dafür schnappt Ihr Euch ein Münztelefon und hört Euch die Aufgabe an: Mal sollt Ihr eine wichtige Person zu ihrem Ziel bringen, mal gilt es, einen Kronzeugen zu beseitigen. Ein Pfeil führt Euch zum Tatort, den Ihr am schnellsten mit einem motorisierten Untersatz erreicht. Auf Knopfdruck zerzt Ihr Leute aus ihren Autos und rauscht mit der geklauten Kiste davon. Wart Ihr erfolgreich, gibt es ein Bündel Geldscheine und mehr Respekt, allerdings nehmen Euch das die anderen Gangs übel: Statt Aufträge von ihnen bekommt Ihr eher eine Bleikugel ab. Für Abwechslung sorgen verschiedene Waffen sowie Bonusmissionen und der 'Killerwahn': Findet Ihr eine bestimmte grüne Münze, ist innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Zahl Passanten mit Taser, Flammenwerfer oder schnöder Uzi zu eliminieren.

Die Dreamcast-Umsetzung entspricht der PC-Fassung: Neben spürbar mehr Leben auf den Straßen dürft Ihr Eure Untaten wahlweise am hellichten Tag oder in dämmerigen Morgenstunden verüben. *us*

NICHTS FÜR ZARTE GEMÜTER: "GTA 2" verliert auch auf dem Dreamcast nichts von seinem morbiden Charme – die Karriere als gewalttätiger und unmoralischer Verbrecher macht einfach Laune. Aber nur dann, wenn Ihr mit der Brutalität zurecht kommt. Die Hardware wird von der sauberen Umsetzung zwar nicht gefordert, doch gegenüber der Playstation-Fassung sind die netten Detailverbesserungen erfreulich. Die Stadt wirkt noch eine Spur lebendiger, ohne überfüllt zu sein, Lichteffekte wie sprühende Funken bei Kollisionen oder die Morgenröte wissen zu gefallen. Bewährt genial ist die starke Soundkulisse, die mit den zahlreichen verschiedenen Radiosendern samt Moderatoren-

durchsagen und Werbung das 'Big City'-Feeling perfekt unterstützt.
Ulrich Steppberger



HERSTELLER
Take 2
SYSTEM
Dreamcast
ZIRKA-PREIS
100 Mark
GRAPHIK 63% **SOUND** 87%

86%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ausgezeichnete Gangster-Simulation in einer virtuellen Großstadt mit liebevollen Details und toller Musik.

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Version wurde in MANIAC 12/99 mit 86% Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
CLAP HANZ, JAPAN
(WWW.PLAYSTATION.DE)

Everybody's Golf 2

In Japan

brachen beide "Everybody's Golf"-Teile Verkaufsrekorde, vom ersten Knuddelgolf gingen fast zwei Millionen Exemplare über den Ladentisch. Dessen Entwicklerteam Camelot wandte sich da-



Regen im Death Valley: Bei langen Drives kein Problem. Putts werden jedoch gebremst.

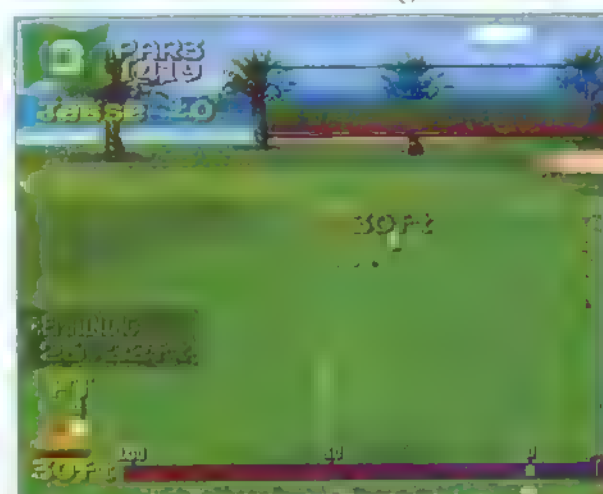


Quickie für zwischendurch: Die Neunerrunde mit Par-3-Bahnen ist ideal zum Training.



Sony setzt im Kampf um die Golfspielkrone ein zweites mal auf "Everybody's Golf". Erneut tritt statt lizenzierten

Schlägerschwingern eine Truppe Cartoon-Figuren an, die japanischen Kopf-füßler wichen westlich angehauchten



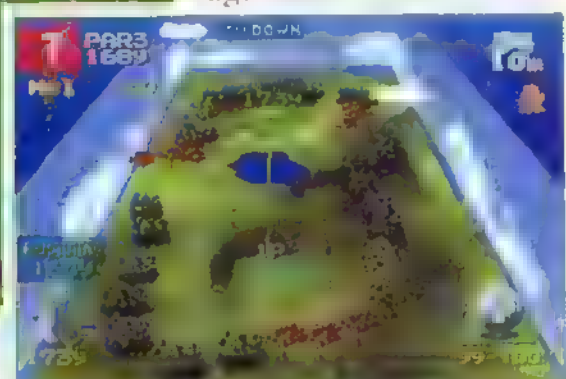
Beim Putten wird die Golferin transparent, um nicht das Loch zu verdecken: Orientiert Euch am Raster, um Gefälle zu erkennen.

Karikaturen: Vom Rastamann bis zur pummeligen Hausfrau und englischem Snob ist alles vertreten sowie unterschiedlich begabt bei Spin, Schlaggenauigkeit und -stärke. Eifrige Golfer entdecken unter den 13 Spielern zudem alte Bekannte aus anderen Playstation-Titeln: Sweet Tooth ("Twisted Metal"), der vorlaute Gecko Gex und Sir Dan aus "Medieval" geben sich die Ehre.

Die Steuerung ist einsteigerfreundlich, nach dem bekannten Doppelklick-Prin-

zip legt Ihr Schlagstärke und Spin fest. Profis geben dem Ball zusätzlichen Schnitt mit oder wagen eine limitierte Zahl Powerschläge. Eure Golfkünste poliert Ihr auf einem Quickie-Kurs mit neun Par-3-Löchern auf, oder Ihr wagt Euch auf die sieben

Zielen leicht gemacht: Per Start-Taste blendet Ihr die übersichtliche Lochkarte mitsamt angepeiltem Ziel für den Ball ein.



Zielen leicht gemacht: Per Start-Taste blendet Ihr die übersichtliche Lochkarte mitsamt angepeiltem Ziel für den Ball ein.

ausgewachsenen Golfplätze. Dargestellt werden diese aus der traditionellen 3D-Ansicht hinter Eurem Spieler, während der Ballflug gelegentlich sogar in Echtzeit zu bewundern ist. Zu Beginn

sind allerdings nur zwei Kurse wählbar, der Rest wird über Erfolge in der Profitour ergattert: Ihr startet als kleiner Amateur und müsst in vier Turnieren genug Ranglistenpunkte einheimsen, um in die nächste Qualifikationsklasse aufzurücken, sonst wird im folgenden Jahr ein neuer Versuch fällig. Gewinnt Ihr gar einen Wettbewerb, bekommt Ihr neben einem schicken Siegerpokal praktische Extras: Während Gags wie neue Perspektiven für die Wiederholung Eurer tollsten Schläge und vorlaute Caddies vor allem der Unterhaltung dienen, sind neue Schläger- und Ballsätze auch praktisch einsetzbar.

Für eine Runde zwischendurch gedacht sind einzelne Turniere, bei denen maximal vier menschliche Spieler teilnehmen, oder eine Partie 'Match Play' zu zweit. Hier wird nicht nach Schlagzahl abgerechnet, sondern über einzelne Löcher: Habt Ihr auf einer Bahn mit weniger Schlägen eingelocht, bekommt Ihr sie angerechnet. Im 'Vs'-Modus tretet Ihr nach den gleichen Regeln gegen den Computer an – bei einem Sieg steht Euch zukünftig auch der Kontrahent zur Wahl. *ms*

PUTZIG, PRAKTISCH, GUT: "Everybody's Golf 2" lockt mich unerwartet oft zu einem Match über 18 Löcher. Lasst Euch von den skurrilen Spielern und der schnell begriffenen Steuerung nicht täuschen, auf der CD steckt ein umfangreiches und lange motivierendes Sportspiel. Mit den sieben Kursen habt Ihr lange zu tun, zumal es optisch wenig zu klagen gibt: Die Golfer wirken aus der Nähe zwar etwas pixelig, dafür stört kein Ruckeln bei Kameraschwenks – so flüssige 3D-Optik darf sich die EA-Konkurrenz mal als Vorbild nehmen. Alleine die Darstellung bei den Putts ist etwas grob ausgefallen, aber auch hier macht Übung den Meister. Außerdem hätten weitere Spielvarianten nicht geschadet, doch die vielen zu gewinnenden Extras und der feine Karrieremodus machen dieses Manko wieder wett.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER Sony
SYSTEM Playstation
ZIRKELPREIS 100 Mark
GRAPHIK 67%
SOUND 54%

78%

Humorvolles Cartoon-Golf mit unkomplizierter Steuerung, flüssiger Optik und zahlreichen Extras.

PROFILES
Cedric
Age 19 Country JAM
Cedric took the Extra credit from Jambura as well as he heard about this competition. He is a champion.
His priority off the tee and control, he wanted to be very nice.

CLUBS & BALLS
TURBOSPIN
These clubs have special properties to give the ball that extra push.

RESULTS
Number of Events 12
Best Score -6 (66) 53.1
Average Score -1.59 52.6
Average Putt 1.43 64.2
Fairways Hit in Row 82.4% 56.0
Greens Hit in Row 61.5% 35.8
Longest Drive 267.2 yd 54.8
Longest Putt 25.4 ft 77.8
Longest Accuracy 42.6% 59.0

Genug Extras und Tabellen für alle Statistikfans: Bewundert die Golferportraits (links), studiert Schläger- und Ballsätze (Mitte) oder prüft die Beurteilung Eurer Golfkünste (rechts).

ENTWICKLER:
ZED TWO, ENGLAND
(WWW.ZEDTWO.COM)

Wetrix+



Habt Ihr genug Wasser in Euren Seen, bewundert Ihr einen farnefrohen Regenbogen, der Eure Punkte vervielfacht.



Während für Dreamcast-Knabler in Japan immerhin neue "Tetris"-, "Puyo Puyo"- und "Puzzle Bobble"-Varianten erhältlich sind, sahen PAL-Spieler bislang in die Röhre, doch jetzt schafft Take 2 mit "Wetrix+" Abhilfe.

Spielerisch hält sich die 128-Bit-Neuaufgabe eng an das knapp zwei Jahre alte N64-Original. Zu Beginn blickt Ihr auf eine leere Ebene, auf die sogenannte 'Uppers' herabfallen, die bei Kontakt Mauern errichten. Durch geschicktes Verschieben und Drehen der Teile bastelt Ihr Euch abgegrenzte Bereiche: Bald darauf tauchen nämlich Wasserblasen auf, deren Inhalt Ihr durch Eure Dämme auf der Ebene halten sollt. Fließt zuviel Flüssigkeit über die Kanten ab, droht Euch das 'Game Over'. Verkompliziert wird Euch die Aufgabe durch weitere Extras: 'Downer' senken Eure Abgrenzungen wieder ab. Bomben reißen Löcher in den Boden. Nützlicher sind Feuerbälle, die Wasser verdunsten und Eismwürfel, deren Gefrierwirkung Euch kurzzeitig Ruhe verschafft.

Neben einem Endlosspiel wagt Ihr Euch an Handicap-Partien, in denen zu Beginn bereits ein Wasserstand oder Löcher im Boden vorhanden sind. Oder Ihr wagt eine Herausforderung, in der eine Zeitspanne oder Teilezahl schadlos zu überstehen sind. Tretet Ihr gegeneinander an, wird der Bildschirm geteilt und Ihr könnt Euch mit Gemeinheiten wie gezielt gestreuten Bomben piesacken. *us*

KONFUZIUS SCHLÄGT ZU: Schade, dass sich Zed Two bei der Dreamcast-Portierung damit zufrieden gab, nur die Optik etwas aufzupolieren. So bleibt das alte Problem bestehen, dass die witzige Grundidee an mangelnder Übersicht (in der Hektik erkennt Ihr den lebenswichtigen Schattenwurf eines Teils öfters nicht korrekt) und happigem Schwierigkeitsgrad leidet: Habt Ihr einmal eine Lücke in der Mauer übersehen, ist der Fehler meistens nicht mehr auszubügeln. Da tröstet auch die abgedrehte Farbenpracht, die sphärische Musik sowie ein witziger Zweispieler-Modus nicht darüber hinweg, dass "Wetrix+" für Novizen zu frustig ist.

Knobelpromis erfreuen sich dafür an einem leckeren Geschicklichkeitstest, der sie lange an den Dreamcast fesselt.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER Take 2	<div style="background-color: red; color: white; padding: 5px; font-weight: bold;">75%</div> <p>Kunterbunte und innovative Geschicklichkeitstest, allerdings auch frustig und etwas unübersichtlich.</p>	ACTION
SYSTEM Dreamcast		STRATEGIE
ZIRKA-Preis 100 Mark		PRÄSENTATION
GRAFIK SOUND 62% 72%		MULTIMEDIA

ANDERE VERSIONEN

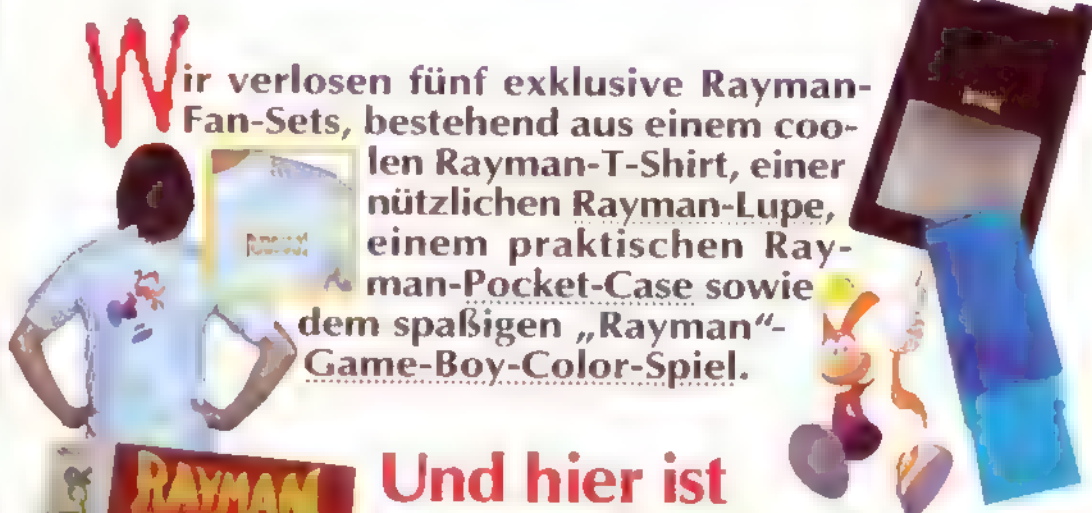
Die N64-Version wurde in MANIAC 2008 mit 78% Spielspaß getestet und wird auf 75% abgewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

TEST



RAYMAN-GEWINNSPIEL

Anlässlich der Veröffentlichung von „Rayman“ für Game Boy Color präsentieren wir in Zusammenarbeit mit Ubi Soft und Nintendo ein Gewinnspiel.



Wir verlosen fünf exklusive Rayman-Fan-Sets, bestehend aus einem coolen Rayman-T-Shirt, einer nützlichen Rayman-Lupe, einem praktischen Rayman-Pocket-Case sowie dem spaßigen „Rayman“-Game-Boy-Color-Spiel.

Und hier ist unsere Gewinnfrage:

Auf welcher Videospiel-Konsole wurde Rayman erstmalig zum Leben erweckt?

- (A) Sony Playstation
- (B) Sega Saturn
- (C) Atari Jaguar

Schickt eine Postkarte mit der Lösung bis 15. Juni an folgende Adresse, der Rechtsweg ist ausgeschlossen:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Rayman
Wallbergstr. 10
86415 Mering

ENTWICKLER:
EDEN STUDIOS, FRANKREICH
(WWW.NEEDFORSPEED.COM)

Need for Speed: Porsche



Hübsche Fahrzeuge, öde Strecken: Grafisch setzt Entwickler Eden Studios die Prioritäten auf originalgetreu modellierte Lizenz-Flitzer aus Stuttgart.

EA-typisch lässt die Präsentation von "Need for Speed: Porsche" nur wenig Wünsche offen. Im schmissigen Render-Intro jagen die 911er und Carreras um die Kurven und lassen Euch förmlich das Reifengummi der Stuttgarter Sportflitzer riechen. Von ohrwurmverdächtigen Trance-Klängen untermalt wird auch das Geschichts-Video – verfolgt die Porsche-Historie vom legendären 356 bis zum neuen 996. Beim Aufstieg in eine Porsche-Ära werden zusätzliche Filmchen freigeschaltet. In der deutschen Version kommt Off-Sprecher Egon Högen ("Der 7. Sinn") zum Einsatz.



EA fährt deutsch: Nach vier Rennspektakeln mit den gesammelten Nobelkarossen dieser Welt stehen in der EA-Garage nun ausschließlich Sportwagen mit dem Porsche-Logo. Und derer gibt es eine Menge: Angefangen vom 356er aus der Zeit des Wirtschaftswunders über den 924 von 1978 bis hin zu aktuellen Boxster- und 911er-Turbo-Modellen wurde jeder Porsche detailgetreu nachgebildet und mit authentischem Fahr-

verhalten simuliert. Selbst superschnelle Rennmaschinen warten darauf, von Euch freigespielt zu werden. Entwickelt wurde "Need for Speed: Porsche" erstmals nicht hausintern, sondern in den französischen Eden Studios. Die "V-Rally 2"-Macher integrierten den interessanten 'Evolution'-Modus, in dem Ihr in der Classic-Ära mit einer Handvoll Dollar Euren ersten gebrauchten Porsche erwerbt und in diversen Turnier- und Rennvarianten das Geld für ein heißeres Modell verdient. Bei erfolgreicher Fahrweise landet Ihr in den 70er/80er-Jahren und schließlich in der Gegenwart. Eine Unterteilung nach Modellreihen garantiert in den einzelnen

MEINE EMPFEHLUNG AN EINGERLEICHTE PORSCHE-FANS: Kaufen! Aber auch Nicht-Porsche-Fanatiker werden die Ferraris, Lamborghinis und Lotusse der Vorgänger nicht lange vermissen, denn die Fahrt durch die Porsche-Historie ist dank unterschiedlicher Geschwindigkeits- und Fahreindrücke mindestens genau so abwechslungsreich. Das Fahrverhalten der Stuttgarter Powermaschinen ist hervorragend und reicht fast an die Racing-Referenz "Gran Turismo 2" heran. Bei den Spielmodi vermisste ich zwar Tuning-Möglichkeiten, insgesamt genießt Ihr aber bei Renn- und Testfahrer-Karriere, auch dank des ausgewogenen Schwierigkeitsgrades, wochenlangen Spielspaß. Enttäuscht hat mich die unmotiviert implementierte Verfolgungsjagd – kein Vergleich zu den spaßigen Polizeiduellen des Vorgängers. In Sachen Technik kommt "Need for Speed: Porsche" leider nur unter ferner liefen ins Ziel: Sehen die Fahrzeuge noch ansprechend aus, nervt die Streckenoptik mit heftigem Pop-Up, wegploppenden Polygonen, Clipping-bedingt verschmelzenden Autos und weiteren Grafikmängeln. Und im Vierspieler-Modus steuern sich die Flitzer unspielbar träge.



Thomas Szedlak



Das war wohl ein Crash zuviel: Beim Blick nach hinten betrachtet Ihr die deformierte Frontpartie Eures Cabrios.

verhalten simuliert. Selbst superschnelle Rennmaschinen warten darauf, von Euch freigespielt zu werden.

Entwickelt wurde "Need for Speed: Porsche" erstmals nicht hausintern,

Wettbewerben Chancengleichheit, natürlich dürft Ihr zu diesem Zweck Eure Luxus-Karossen auch wieder in Geld umtauschen.

Mehr als 40 Kurse in fünf Ländern fordern Eure Fahrkünste. Ein unvorsichtiger Fahrstil führt nicht nur zu Dellen in der polierten Karosserie, sondern legt auch das Fahrwerk lahm. Euer Porsche zieht immer leicht zur Seite und wird für teures Geld repariert. Vor dem Rennen verändert Ihr das Setup, aufmotzen dürft Ihr allerdings nicht.

Neben einer Rennsportler-Karriere könnt Ihr einen Job als Porsche-Testfahrer ergattern: Ähnlich der Fahrschule in "Gran Turismo 2" überwindet Ihr hier Hinderniskurse oder bringt z.B. einem potenziellen Käufer durch zügiges Fahren die Vorzüge seines Wunschobjektes näher. Zwischen den Übungen verfolgt Ihr die "Ridge Racer 5"-inspirierte Simpel-Handlung. Wie in den beiden vorangegangenen "Need for Speed"-Folgen liefert Ihr Euch in einem speziellen Spielmodus Verfolgungsjagden mit der Polizei. Erstmals nehmen nicht nur zwei Raser bei horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm an heißen Duellen teil: Dank Multitap-Unterstützung dürfen gleich vier Gasfüße gleichzeitig ran. ts

Als Testmuster lag uns die US-Version vor. Die inhaltsgleiche PAL-Fassung bietet deutsche Bildschirmtexte.

HERSTELLER
Electronic Arts

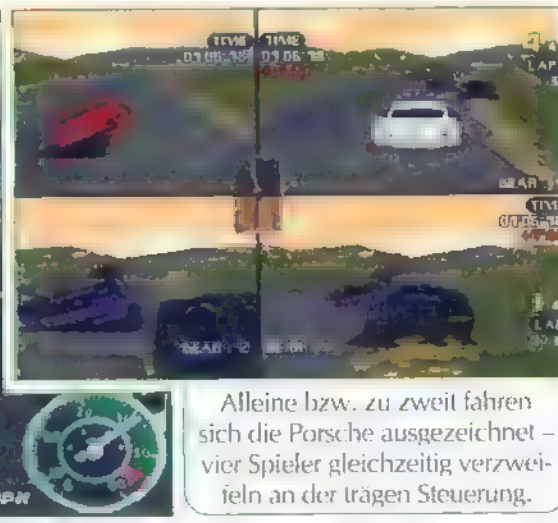
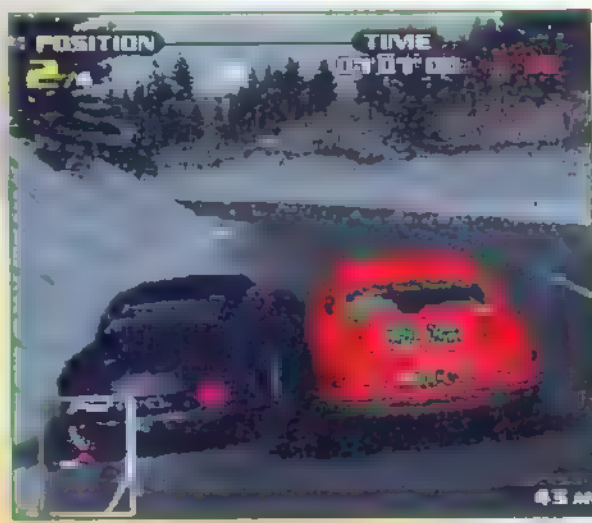
SYSTEM
Playstation

ZIELPREIS
100 Mark

GRAFIK 64% 83%

80%

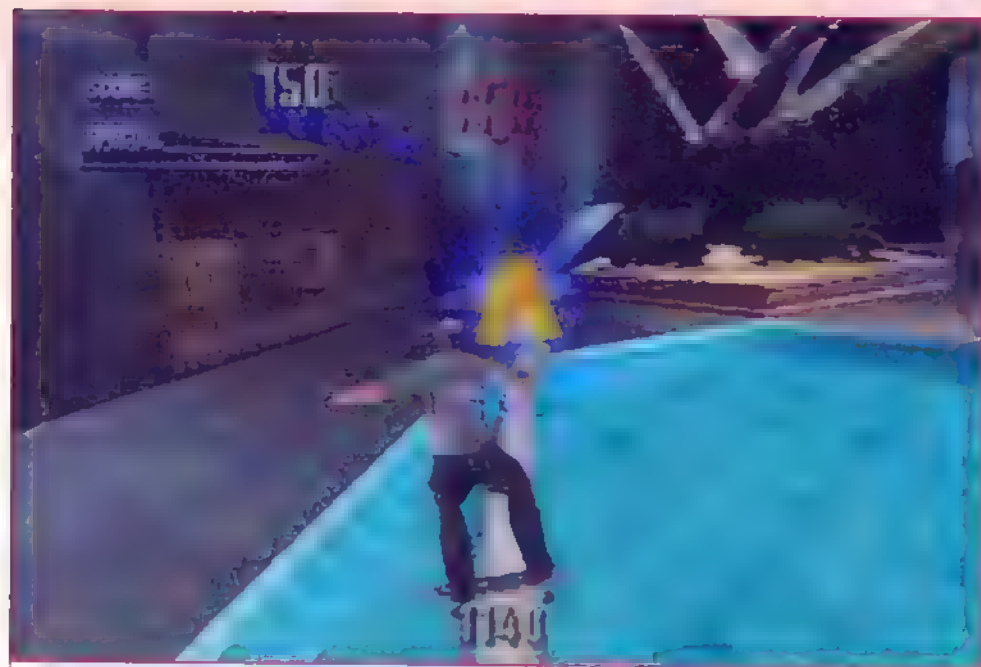
Optisch enttäuschende Lizenz-Raserei, die dank hervorragendem Fahrgefühl und durchdachten Spielmodi motiviert.



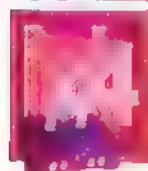
Alleine bzw. zu zweit fahren sich die Porsche ausgezeichnet – vier Spieler gleichzeitig verzweigen an der trägen Steuerung.

ENTWICKLER:
EDGE OF REALITY, USA
(WWW.EDGEOFREALITY.COM)

Tony Hawk's Skateboarding



Das gute A: Tony Hawk grindet sich gerade wagemutig zu einem weiteren Buchstaben für das "S-K-A-T-E"-Videoband.



Ein halbes Jahr nachdem "Tony Hawk's Skateboarding" die Herzen der Playstation-Trendsportler erobert hat, wagt sich das Bretteridol auf das N64: Zehn Skateboard-Profis stehen zur Wahl, um Euer Können auf zehn Pisten zu beweisen. Neben traditionellen Halfpipe-Parks rauscht Ihr durch Schulgelände und Einkaufszentren. Bevor Ihr aber auf Erkundungstour gehen könnt, müsst Ihr Euch im Karriere-Modus Videobänder verdienen, die neue Boards und Parcours freischalten. Diese bekommt Ihr entweder durch das Erreichen einer Mindestpunktzahl oder das Erfüllen diverser Mini-Aufgaben wie dem Grinden bestimmter Objekte.

Die Steuerung ist leicht erlernt, da neben dem Knopf für einen 'Ollie' (Sprung) jeweils ein weiterer für Grinds, Spins und Kicks gedacht ist. Punkteträchtige Tricks wie die drei besonders spektakulären Spezialaktionen jedes Profis bedürfen trotzdem einiger Übung, zumal Ihr nur bei sauberer Landung belohnt werdet. Spielt Ihr zu zweit, stehen Euch drei Spielmodi im Splitscreen zur Wahl: Neben simpler Punktejagd und Trickherausforderung duelliert Ihr Euch im 'Graffiti'. Hier färbt Ihr Rampen durch Stunts in Eurer Farbe, während Euer Kontrahent sie nur doch noch gewagtere Aktionen zurückerobern kann. **US**

HERSTELLER
Activision
SYSTEM
Nintendo 64
ZIRKA-PREIS
120 Mark
GRAFIK SOUND
77% 572%

85%
Inhaltlich identische und technische gute Umsetzung:
Das Skater-Trickspektakel fesselt auch am N64.



RESPEKT: Vom makellosen Spielgefühl der Playstation-Fassung ging beim Sprung auf das N64 nichts verloren. Zwar würde ich mir wünschen, dass nicht nur die C-Knöpfe belegt wären, aber mit etwas Übung fallen Euch Tricks trotzdem nicht schwer. Die bewährten Arenen und Spielmodi wurden ohne Abstriche übernommen, nur auf die FMV-Schnipsel müsst Ihr verzichten. Dafür studiert Ihr einzelne Tricks in einer Galerie, auch die punkigen Songs schaffen launiges Skater-Feeling. Optisch gibt es leider das N64-typisch verwaschene Bild, gleichzeitig erfreut aber eine etwas höhere Bildrate, die gerade dem Splitscreen zugute kommt: Hier könnt Ihr den Gegner verwirren, indem Ihr



Ulrich Steppberger

mit der Z-Taste zwischen horizontaler und vertikaler Bildteilung wechselt.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

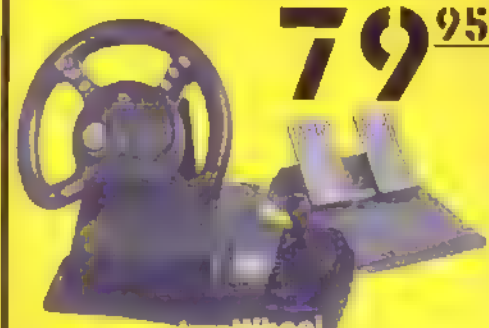
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 10/99 ebenfalls mit 85% Spielspaß getestet. Eine Dreamcast-Umsetzung ist für Juni geplant.

Finanzierung
12 x 27.-**



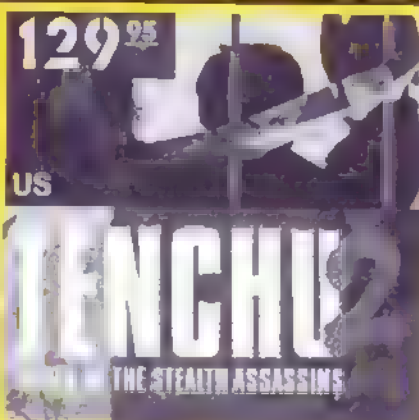
229⁹⁵
Color PSX 289.95
Multinorm* PSX 299.95
Playstation 2 dt * Vorbest.
M.PSX + 2.DS-Pad 329.95
dito + RGB + 8Meg 349.95

Racing Wheel



mit Rumble Funktion

79⁹⁵



129⁹⁵
US
TENCHU 2
THE STEALTH ASSASSINS
Alundra 2 129.95
Amorines Projekt Swarm US 129.95
Armored Core: Master of Arena 129.95
Army Men Sarges Hero US 119.95
Army Men World War Us 109.95
Chase the Express Us 129.95
Crusader of Might and Magic 129.95
Duke Nukem: Planet of Babes 129.95
ECW: Hardcore Revolution Us 119.95
Front Mission 3 Us 129.95
Galerians Us 129.95

R.Evil Survivor + Lightgun 114.95
Army Men World War Us 109.95



WWF Snackdown US 119.95
Resident Evil 3 dt 69.95

Grandia Us 119.95
Iron Soldiers Us 129.95
Jackie Chan Us 119.95
Need for Speed 5 Us 119.95
Nightmare Creatures 2 Us 129.95
Parasite Eve 2 Us 129.95
Saga Frontier 2 Us 129.95
Star Ocean 2 Us 129.95
Suikoden 2 Us 129.95
Tron Bonne Us 129.95
Vandal Hearts 2 Us 129.95

Orig. Game Hunter

Der G Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import ohne Chip einlöten. Inkl. komplettem Cheatmodul.



29⁹⁵

Neue Version mit größerem Speicher..... 39,95

Game Hunter 9002

Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import inkl. Cheat-Modul. 1Meg Memory-Card. Einbauchip + CD.

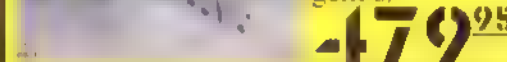


59⁹⁵

Neue Version mit größerem Speicher..... 79,95

ROME MP3 Player

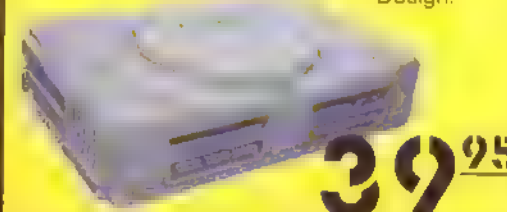
Egal ob als stand-alone Gerät oder in Ihrem Auto-Kassetten Radio. Einfach den Rome MP3 Player in das Kassettenfach legen und los geht's.



479⁹⁵

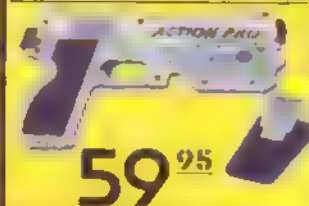
Multi Pad 2000

4-fach Joystick-Adapter inklusive 4 Anschlußmöglichkeiten für Memory Card's im tollen Design.



39⁹⁵

Action Pro G.



59⁹⁵

Dancing Street



39⁹⁵

Power Shock 2



39⁹⁵

Standard Joypad 9.95
Double Shock Color Joypad 19.95
Link Kabel Univers. Game Boy 14.95
Game Boy Worm Light 14.95
1Meg Memory Card 9.95
4Meg Uncompressed MC 29.95
8Meg Memory Card 24.95
Akku + Netzteil GameBoy 19.95
PSX Ersatzlaufwerk !!!! 99.95
PSX Color Gehäuse 29.95
Multinorm Stealth Chip 29.95
Gamebuster Deluxe 89.95
Remote Station II 49.95
Game Blaster Pro 49.95
Dreamcast Mod Chip 49.95



Shock Gun DS-7000
Shock Gun + Pedale
39⁹⁵



Scorpion Gun
29⁹⁵



PC/PSX Converter
PSX Joystick's / Lenkräder an den PC anschließen
29⁹⁵

Mo.-Fr.: 10.00-13.00 +14.00-19.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlcgmbh.de

02845-98330

Fax: 02845-983323 oder 983315

MLC GmbH

Wiesfurthstr. 147
47506 Neukirchen-Vloyn
Ladenlokal: Im Walzentrüm, 47411 Moers
Handy: 0171-999999

ENTWICKLER:
N64: EUROCOM, ENGLAND
(WWW.EURODLTD.CO.UK)
PLAYSTATION: BLUE SHIFT, USA
(WWW.MIDWAY.COM)

Hydro Thunder



Wer sagt, dass Angler immer langsam sind: Der Fischkutter ist eines der vier Bonusfahrzeuge und kann mit den normalen Superbooten locker mithalten (PS).



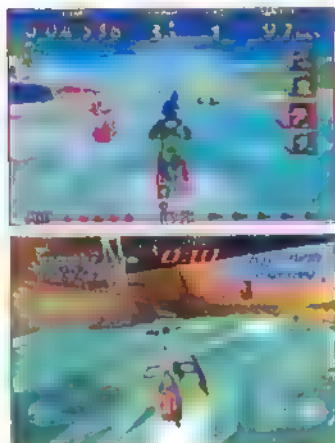
Nachts in Venedig: In den dunklen Kanälen verliert ihr selbst mit der Karte rechts oben öfters die Orientierung (PS).



Geteiltes Leid ist halbes Leid: Beim Splitscreen seid ihr wenigstens nicht alleiniges Opfer der Ruckeleien (PS).

Alternativen

zu "Hydro Thunder" gibt es für Wasserratten auf N64 und Playstation wenige. Diese lohnen allerdings eher den Kauf als die mehr oder weniger verunglückte Automaten-Umsetzung: Nintendo-Jünger greifen sich den mehrere Jahre alten Start-Titel "Wave Race 64", der immer noch mit realistischer Wellenoptik fasziniert, während Sony-Apostel lieber "Rapid Racer" in den Second-



Machen auch im Alter noch Spaß: "Wave Race 64" (oben) und "Rapid Racer" (unten).

Hand-Regalen suchen. Die grafische Darstellung des Wasserlaufs ist dort zwar ziemlich eigenwillig gewählt, dafür gefällt die einwandfreie Steuerung und der flüssige Spielablauf.



Nicht nur Dreamcast-Besitzer dürfen in pfeilschnellen Turboboote über allerlei abenteuerliche Gewässer flitzen, auch Playstation- und N64-Spieler werden jetzt von Midway mit Umsetzungen der Arcade-Raserei "Hydro Thunder" versorgt. Geändert hat sich zum großen Vorbild wenig: Wie gehabt geht ihr gegen 15 aggressive Konkurrenten an den Start und versucht, die Mindestqualifikation für den jeweiligen Kurs zu schaffen, um so nach und nach alle 14 Strecken zu ergattern. Um auf den exotischen Kursen durch Arktis, Südseeparadies, venezianische Kanäle oder untergegangene Pyramiden zu bestehen, nützt ihr einige Kniffe Eurer Flitzer. Sammelt ihr herumschwebende Bojen ein, dürft ihr für vier oder neun Sekunden einen Turboantrieb zünden: Außerdem hilft exzessives Gasgeben auch noch auf eine andere Weise: Sobald Euer Boot zu blinken anfängt, könnt ihr Konkurrenten unbeschadet rempeln und aus der Bahn werfen. Ebenfalls wichtig für den Triumph ist gute Streckenkenntnis. Hinter so manchem unschuldig aussehenden Wasserfall oder einer Rampe verbirgt sich eine Abkürzung oder ein Gang, der besonders viele Turbos enthält.

Die N64-Umsetzung hält sich eng an den Automaten: Auch hier könnt ihr alleine nur im gewöhnlichen Arcade-Modus einzelne Rennen absolvieren. Dafür bietet sich im Splitscreen – Expansion-Pak vorausgesetzt – nicht nur für zwei, sondern für bis zu vier Spieler gleichzeitig die Möglichkeit zum Duell. Playstation-Piloten dagegen sind nur zu zweit unter-



Neben normalen Rennen (oben) gibt es für das N64 auch etwas exklusiv: Vier Spieler gleichzeitig (rechts) geht nur mit der Modulkonsole.

wegs, bekommen aber zwei weitere Spielvarianten spendiert: Beim praktischen Zeitrennen erkundet ihr ohne ständige Angriffe der Gegner alleine die Kurse, während der Karriere-Modus einem anderen Ansatz folgt. Hier kostet jedes Rennen Startgeld, das ihr durch neue Erfolge dazugewinnt, um die immer teurer werdenden Kurse zu bezahlen. **HS**



ES GIBT DINGE, DIE SOLLTEN EINFACH NICHT SEIN: Dazu gehören offensichtlich beeindruckende Umsetzungen von "Hydro Thunder" auf ältere Konsolen. Besser schneidet hier noch die N64-Variante ab, die grafisch gefällt, aber etwas zu langsam wirkt – dabei wäre Geschwindigkeit besonders wichtig, um die dünne Spielsubstanz mit einem hohen Tempo-Feeling wenigstens halbwegs zu kompensieren, wie es auf dem Dreamcast gelingt. Immerhin taugt der Splitscreen zu zweit (aber nicht zu viert), während er sich auf der Playstation dem schwachen Restniveau anpasst: Statt eine ruckfreie 3D-Optik anzustreben, wurden sämtliche Streckendetails ohne Rücksicht auf Verluste reingestopft. So fehlt neben einem Renngefühl auch die Übersicht, da helfen selbst die müden Spielvarianten nichts mehr.



Ulrich Steppberger

47%

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 52%
SOUND: 59%

Grobpixelige Ruckelorgie mit überladener Optik und ohne Reiz: Auch die neuen Spielmodi retten nichts.

ACTION
STRATEGIE
RANG: 12

64%

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 64%
SOUND: 56%

Nett anzusehen, aber es mangelt an Tempo: Zu langsam für ein ordentliches Speedboat, aber spielbar.

ACTION
STRATEGIE
RANG: 12

ENTWICKLER:
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.COM)

Marvel vs. Capcom

Mit einiger Verspätung schaffen es die "Marvel vs. Capcom"-Gesellen auch auf die Playstation. 15 muskelbepackte und bis an die Zähne mit Specials bewaffnete Charaktere geben sich die Ehre. 30 weitere eilen Euch während des Kampfes auf Kommando zu Hilfe. Leider dürft Ihr nur in abgespeckter Version zum Tag-Team-Match antreten. Im 'Crossover-Battle' wählt Ihr einen Charakter, die Playstation stellt Euch einen Kumpan an die Seite. "Street Fighter Alpha 3"-geschulte Konsolen-Karatekas finden sich sofort zurecht. Ihr



Captain Commando in der Zange: Die hübsche Morrigan zieht ein Super-Special vom Stapel.

erledigt Eure Gegner mit Special-Moves und Team-Combos, oft kommt Ihr jedoch mit simplem Button-Bashing genauso weit wie mit überlegten Aktionen. Hübsche Animationen und nette Effekte runden den Prügelspaß ab. Nach dem Durchspielen bewundert Ihr Artworks im Gallery-Menü oder übt im Trainings-Modus fürs nächste Match. dm

77%

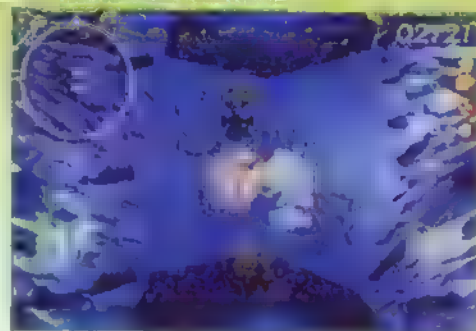
HERSTELLER	Capcom	ACTION
SYSTEM	Playstation	
ZIEMEN	100 Mark	
GRAFIK	70% 63%	
Superhelden-Prügelei mit gigantomanischen Spezialattacken und leicht chaotischem Spielablauf.		

Die Dreamcast-Version wurde in MANIAC 4/2000 mit 81% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
DATA DESIGN, ENGLAND
(WWW.LEGOMEDIA.COM)

Lego Rock Raiders

Nach Legos wenig prickelndem Konsolenausflug mit dem Kart-Renner "Lego Racers" erwartet Bauklötzchen-Fans jetzt ein Weltraumabenteuer. Das Bergbauschiff L.M.S. Explorer wird durch ein Wurmloch ans andere Ende des Universums gesaugt. Die verbliebenen Antriebsreserven reichen nicht mehr für den Rückflug, und so macht Ihr Euch auf die Suche nach Energie-Kristallen. Mit einem von fünf Rock Raidern beamt Ihr auf einen Planeten und hämmert, bohrt oder sprengt Euch durch 21 Einsätze. Hubschrauber und Raupe helfen



Der Zweispieler-Modus kommt ohne Splitscreen aus: Hier ein Wettrennen mit dem Helikopter.

Euch bei den wenig abwechslungsreichen 3D-Missionen. Die pixelige, eintönige Optik und die ungenaue Steuerung verderben ebenso die Lust, wie die dumm agierenden Gegner. Der Zweispieler-Modus macht dank Co-operate-Einsätzen mehr Laune. Unpraktisch: Die Spielstandsicherung funktioniert nur mit Pass- und Wort. as

31%

HERSTELLER	Lego	ACTION
SYSTEM	Playstation	
ZIEMEN	100 Mark	
GRAFIK	35% 30%	
Fade Weltraum-Action ohne Abwechslung: Veraltete 3D-Optik und ungenaue Steuerung nerven.		

Den Test von "Lego Racers" findet Ihr MANIAC 1/2000.



AKTUELLE NEWS, TESTS & TIPS • TÄGLICH NEU

www.maniac-online.de



nächster Anzeigenschluss: **3.5.2000**

KONTAKT 1
Andreas Knauf
08233/7401-12
Anzeigenleitung

KONTAKT 2
Axel Chalupsky
040/5237196
Anzeigenvertretung

Ausgabe 7 erscheint am 7. Juni

GT ELEKTRONIK

Tel: 07621/44609

79539 Lörrach
Theodor-Heuss-Str. 39



PSX Chip Einbau	49,-
PSX Sony Playstation, Chip und RGB-Kabel	260,-
PSX Rep.Laufwerk abgeschürfte Teile werden durch bessere ersetzt, kein Rucken und Zucken mehr ! Joypad keine Funktion.	
Streifen im Bild. usw,usw,usw	49,- 89,-
DVD Player Code Free Modifications	150,-
Dreamcast-Chip Einbau	69,-

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Dreamcast-
Nintendo 64-Saturn-SNES

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

ENTWICKLER:
SONIC TEAM, JAPAN
(WWW.SEGA.DE)

Chu Chu Rocket



Ab ins Internet:

Endlich beginnt Sega, seine Werbeversprechen einzulösen. Als erster PAL-Titel ist "Chu Chu Rocket" im Internet spielbar. Die Handhabung gestaltet sich denkbar einfach: Über die Netzwerk-Option des Spielmenüs gelangt Ihr direkt, also ohne Verwendung Eurer Dreamkey-GD, auf den Sega-Server. Hier könnt Ihr auch chatten oder neue Puzzles herunterladen. Zwar dürft Ihr Euch zu einem internationalen Vergleich gegen



Bildschirmchaos: Über das Verlegen von Richtungspfeilen versucht Ihr der Mäuselut Herr zu werden. In all der Hektik solltet Ihr nicht vergessen, den Gegner zu sabotieren.



Neue Puzzles dürft Ihr Euch im Internet holen

Engländer, Franzosen oder Spanier stellen, amerikanische bzw. japanische Server bleiben aber außen vor. Zu den Übertragungsraten können wir noch keine Auskunft geben, da bei Test der Beta-Version noch keine weiteren Spieler online waren.



Mäuse machen mit dem Internet? Was halbseidene Web-Werber und anrüchige WWW-Sites versprechen.

lässt Sega mit "Chu Chu Rocket" wahr werden. Denn die grauen Nager sind die Hauptfiguren in einem knuddeligen Puzzlespiel, das als erster deutscher Titel Online-Betrieb bietet.

Doch auch solo oder in geselliger Runde mit bis zu vier Leuten dürft Ihr auf Mäusejagd gehen. Das Prinzip von "Chu Chu Rocket" ist simpel: Jeder Spieler muss innerhalb eines Zeitlimits so viele Mäuse wie möglich in sein Raumschiff lotsen. Die putzigen Viecher bedürfen allerdings Eurer Führung,

denn nachdem sie ihren Bau verlassen haben, trippeln sie stur geradeaus – an Mauern wird rechts abgelenkt.

Euer Handwerkszeug besteht allein aus einem Cursor, über den Ihr Richtungspfeile auf dem Spielfeld platziert. Dummerweise habt Ihr nur drei Pfeile gleichzeitig zur Verfügung; setzt Ihr

einen vierten, löst sich der zuerst gelegte in Luft auf. Während Ihr reihenweise Mäuse in Eure Rakete schaufelt bzw. vom Gegner weglenkt, dürft Ihr die herumstreunenden Katzen nicht aus den Augen lassen. Denn die samtpfötigen Jäger haben einen gesegneten Appetit: Gelangt eine Katze in Euer Raumschiff, frisst sie ein Drittel der Ladung. Bonusmäuse sind da schon willkommenere Gäste. Einige erhöhen Euer Konto um 50 Zähler, andere initiieren kurzzeitige Zufallsereignisse wie Erhöhung des Spieltempos, Katzenattacke oder den Standortwechsel Eurer Rakete.

Damit die simple Mäusejagd auf Dauer nicht langweilt, stehen für den Vierspieler-Modus (bei dem Ihr bis zu drei KI-Gegner zuschalten dürft) 24 unterschiedliche Karten zur Verfügung. Doch auch andere Modi sind geboten: So

TIERISCHER MULTIPLAYER-SPASS: Trotz des primitiven Spielprinzips und der simplen Handhabung treibt Euch "Chu Chu Rocket" von Anfang an den Schweiß aus den Poren. Nur selten ist mir ein derart hektischer Puzzler unter die Finger gekommen – den Programmierern sei Dank für die optionale Drosselung von Schwierigkeit und Geschwindigkeit. Aber richtig Freude kommt sowieso erst auf, wenn Ihr ein paar Freunde um Euren Dreamcast versammelt oder im Internet spielt (so der Sega-Server nicht unter Tempolimit leidet). Denn erst wenn Ihr dem Gegner mit ein paar Katzen die Zornesröte ins Gesicht treibt, entfaltet sich der ganze Charme der rasanten Mäusejagd. Konsolen-Eremiten freuen sich zwar über reichlich Modi und Karten, verlieren aber trotzdem zu schnell das Interesse.



Stephan Freundorfer



'Cat-Soccer': Im Team-Modus hetzt Ihr dem gegnerischen Pärchen die Katzen auf den Hals.

treten Ihr in der Partner-Variante im Team an oder erledigt mit einem Kumpel unter Zeitdruck Aufgaben wie 'Katzen füttern' oder '100 Mäuse sammeln'. Solisten probieren sich zudem am Puzzle-Modus, in dem Ihr nach beliebig langer Bedenkzeit durch eine begrenzte Zahl Pfeile sämtliche vorhandene Nager in Eure Rakete schafft. Wem die 50 Level zu wenig sind, der darf in einem Editor eigene Karten basteln oder das Internet bemühen (siehe Randtext). *sf*



Das Fangen einer Bonusmaus löst ein zufälliges Ereignis aus. Im obigen Fall wird die Geschwindigkeit zurückgeschraubt.



HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Dreamcast

ZIRKA-PREIS
70 Mark

GRAPHIK
40% 57%

80%

Chu Chu Rocket

PRESS START BUTTON

ACTION

STRATEGIE

PRESENTATION

Mehrspielergeaudi par excellence: Leider etwas hektisch und für Solisten auf Dauer zu eintönig.



Gnadenlose Gräbelei: 50 Puzzles müsst Ihr mit einer vorgegebenen Zahl Pfeilen lösen.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

Ladenlokal: Rheinstr.28 47799 Krefeld

Alle Pal-Spiele ab sofort:

VERSANDKOSTENFREI!!!

Nintendo 64 & GBC

N64 Grundgerät	199.00
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99.95
Castlevania 2 Legacy of Darkness	89.95
Army Men Sarges Heroes *	109.95
Daikatana *	114.95
F 1 World Grand Prix III *	99.95
F 1 Racing Championship *	109.95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	109.95
Grand Theft Auto (GTA)	99.95
Int.Track & Field Summer Games *	109.95
Inter. Superstar Soccer 2000 *	109.95
Mario Golf	94.95
Mario Party II *	94.95
Metal Gear Solid (Gameboy) *	64.95
Paperboy	99.95
Operation Winback *	114.95
NBA Live 2000	99.95
Pokemon Gelb (Gameboy) *	64.95
Ruff & Tumble	99.95
Ready 2 Rumble Boxing	109.95
Ridge Racer 64	109.95
Pokemon Stadiumincl. Transferp.	139.95
Starcraft 64 *	109.95
Super Smash Brothers	94.95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	59.95
Top Gear Hyperbike *	109.95
Toy Story II	109.95
Tony Hawk Skateboarding	99.95



Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Dreamcast Japan

Adv. Military Commander DC *	149.95
Gunbird 2 *	139.95
King of Fighters 99	139.95
Sega GT	139.95
Lake Masters Fishing	139.95
RGB Kabel Dreamcast	39.95
Crazy Taxi	139.95
Virtual On	139.95
Zombie Revenge	139.95
Undercover	139.95
Tokyo Bus Guide	139.95
Take the Bullet *	139.95
Soul Calibur	129.95
Virtua Striker V2	139.95
Sonic Adventure	99.95
Carrier	149.95
Star Gladiator II	129.95
F1 World Grand Prix	129.95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149.95
Street Fighter III	139.95
Rainbow Cotton 3D	139.95
D2 D's Diner	149.95
Chu Chu Rocket	89.95
Maken X	139.95
Hiryu No Ken Retsuden	79.95
King of Fighters 99	149.95
Death Crimson II	129.95
Panzer Front	139.95
Typing the Dead	139.95
Shen Mue (Free)	169.95

Dreamcast US

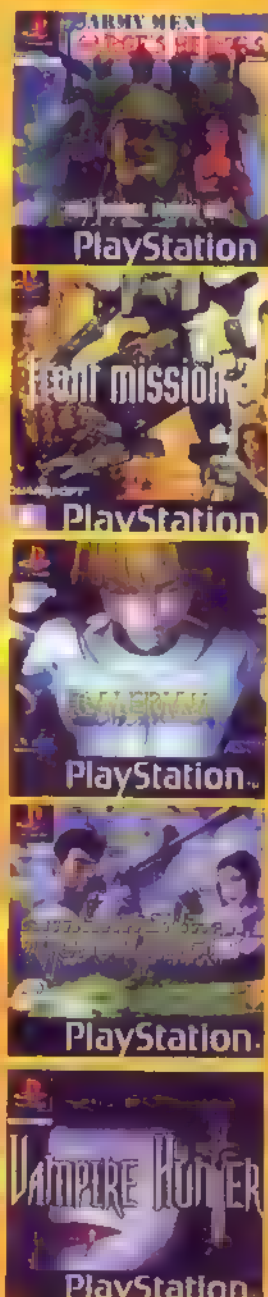
NHL 2 K	139.95
NBA 2 K	139.95
NFL 2 K	139.95
Rayman II	139.95
Zombie Revenge	129.95
MDK 2	139.95
Rainbow Six	139.95
Microsoft Flight Combat *	139.95
Dead or Alive II	129.95
Carrier *	139.95
Crazy Taxi	139.95
Shadowman	139.95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

Playstation

Playstation	245.00
Playstation + Memory + 2 Pad	270.00
McLaren Racing Wheel	139.95
Anstoß Premier Manager *	99.95
Army Men Sarge's Heroes	89.95
Army Men Air Attack	89.95
Armorines *	89.95
Beatmania	129.95
Bundesliga 2000	89.95
Dracula	89.95
Euro 2000 *	94.95
Front Mission 3	94.95
F1 2000	94.95
F 1 Racing Championship *	99.95
Fear Effect	94.95
Jade Cocoon	79.95
Grandia *	94.95
Grudge Warriors	29.95
GZSZ Quiz	59.95
Int. Track & Field 2 *	94.95
Galerians *	89.95
Medi Evil II *	59.95
Metal Gear Solid Platinum	49.95
Muppet Race Mania	59.95
NBA Showtime	89.95
Need for Speed Porsche *	94.95
N-Racer *	104.95
Railroad Tycoon II	94.95
Road Rash Jailbreak	69.95
Syphon Filter II	89.95
Roadsters	89.95
Star Ocean 2 *	59.95
Star Wars Jedi Power Battles	94.95
Suikoden 2	89.95
Saga Frontier 2	89.95
Theme Park World	94.95
Toy Story II	89.95
Vampire Hunter	89.95
Vandal Hearts II	89.95
Victory Boxing III	89.95
WWF Smackdown	94.95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	399.00
VMU	59.95
Controller	59.95
Crazy Taxi	94.95
Arcatera *	94.95
Armada *	89.95
Dead or Alive 2 *	99.95
Deadly Skies	99.95
Deep Fighter *	89.95
NBA 2 K	89.95
Ecco the Dolphin *	99.95
ECW Hardcore Revolution	89.95
Evolution *	89.95
F 1 Racing Championship *	99.95
Fighting Force II	89.95
GTA 2 *	94.95
Heros of Might & Magic 3 *	99.95
Hidden & Dangerous *	94.95
Jo Jo's Bizarre Adventure	109.95
Rayman 2	94.95
MSR (Metropolis..) *	99.95
Dragons Blood *	94.95
Plasma Sword *	109.95
MDK 2 *	99.95
Red Dog	94.95
Resident Evil Code Veronica *	109.95
Roadster	99.95
Shadowman	94.95
Slave Zero *	99.95
Sonic Adventure	94.95
Soul Calibur	99.95
Soul Reaver : Legacy of Kain	94.95
Spirit of the Speed *	94.95
Star Wars Episode 1 Racer *	99.95
Street Fighter Alpha III *	99.95
The Nomad Soul *	94.95
Tomb Raider IV	99.95
Toystory 2	99.95
Tony Hawk's Skateboarding *	99.95
Virtua Striker	69.95
WWF Attitude	49.95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten. Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.

Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Dreamcast + VMU + Rumble Pack + Soul Calibur + Crazy Taxi + Deadly Skies + Virtua Striker2 + Original-Scart-Kabel. Preis auf Anfrage. Pocket Station (Playstation jap) 100 DM VB. Suche günstig Playstation2.
Tel. 07354/934308 (Markus)

Sega Saturn und Spiele. Panzer Dragoon1, Alien Trilogy, Resident Evil, Ego-Shooter, Tunnel B1, Worldwide Soccer, Need for Speed, Daytona USA, Three Dirty Dwarves, Starfighter.
Tel. 0173/4444270

Saturn + 40 Spiele (Command & Conquer, Alien Trilogy, Tomb Raider, Virtua Fighter2, Sega Rally, Theme Park, Daytona USA, X-Men usw.) für 450 DM, auch Tausch möglich. Tel. 09922/6756

Verkaufe für **Saturn:** Dark Legend (us) 65 DM, Dungeon Master Nexus (jap) 85 DM, Gun Griffon2 85 DM, Puyo Puyo2 (jap) 65 DM, Strong Style (jap) 85 DM, Theme Park 55 DM, Sim City 55 DM, Transport Tycoon (jap) 85 DM inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Löse meine **Mega Drive-Shootersammlung** auf (jap): Gleylancer, Elemental Master, Undead Line, Thunderforce2-4, Vapor Trail, Gaiare, Musha Aleste, Darwin4081, Darius2, Hellfire, Insector X, Aeroblaster usw., Preise VHB.
Tel. 06201/187460

Verkaufe **Dreamcast-Spiele:** Millennium Soldier 65 DM, Virtua Fighter3 70 DM, Trickstyle 70 DM. Alle Spiele wie neu!
Tel. 0173/6087239

PLAYSTATION
Sega GT, Soul Reaver, Tomb Raider4 (PAL), Gran Turismo2, Medal of Honor (us).
Tel. 0171/7776885

Final Fantasy8, Soul Reaver, Tomb Raider4 + Lsg., Medal of Honor 60 DM, MGS, Riven + Lsg. je 40 DM, Tomb R.3 35 DM, Final Fantasy7, Tomb Raider1+2 je 30 DM, Heart of Darkness, Fade to Black 20 DM, Abe's Oddysee + Exoddus 60 DM, True Pinball 15 DM.
Tel. 0340/8825696 (Mäke, auch AB)

Tausche Playstation-Spiele GTA + GTA London 60 DM, Wipeout, Fantastic Four je 20 DM, Road Rash 30 DM, Destruction Derby 25 DM, Test Drive 4x4 40 DM, alle ohne Beschreibung.
Tel. 038852/50384

1 Nicht wie üblich in sagenumwobenen Fantasy-Ländern, sondern an einer Highschool spielt das schräge Atlus-Rollenspiel "Persona" (in MANIAC 3/97 mit 74% Spielspaß bewertet): Je nach Handlung wurden Eure Helden bei der Dämonenjagd aus einer anderen Perspektive gezeigt. Der eigenwillige Stil aus Mystik und Echtheit mitsamt einem auf Karten basierenden Magiesystem erschien nur in Japan und den USA: Für eine Europa-Veröffentlichung fand sich kein mutiger Publisher.

Verkaufe **Multinorm-Playstation + 14 Importspele** (MGS, Final Fant.8, Brave F. Musashi, Tobal2, FF Collection, Beatmania, Ridge Racer4, R-Type Delta) + 2 Pads + 2 Mem. Cards + RGB für 650 DM, Sonic (Dreamcast jap) 60 DM.
Tel. 02777/6341

EXOTEN
Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Saturn, Dreamcast, Playstation, 3DO, Super Nintendo, NES, Jaguar, PC: z.B. Tristar-Adapter 185 DM, Jaguar (us) RGB 125 DM, Mega Drive1 (us) 85 DM inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe für **Playstation:** Bio Hazard3 (jap) 125 DM, Neo Geo Modul: Art of Fighting 125 DM, Fatal Fury Special 105 DM, 3 Count Bout 85 DM, Jaguar-CD Baldies 85 DM, Nintendo64: Pilotwings (jap) 55 DM, Yoshi's Story (jap) 65 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Neo Geo CD + 10 Spiele (Viewpoint, Rally Chase, Art of Fighting2, Nam1975, World Heroes2 Jet, Ninja Commando, Super Sidekicks3, King Of Fighters94, Puzzle Bobble, Samurai Shodown2), Festpreis 400 DM.
Tel. 0221/3685400 (17-20 Uhr)

Verkaufe mein **Modul-Neo Geo (RGB)** mit 2 Joyboards (sauber verlängert auf 3,5m), 1 Memory Card + 4 Spielen: Art of Fighting2, Samurai Shodown1+2 und Last Resort, 1A-Zustand, 600 DM.
Tel. 02941/59694

PC-Engine: Princess Maker2 50 DM, Darius Plus, Twin Bee, Heavy Unit, Neutopia, System Arcade Card für Koffer oder Duo, R-Type Complete CD, Parodius, Gradius, 1943, Image Fight, Final Blaster usw. Tel. 04506/694

PC-Engine: 22 Spiele (z.B. Star Parodier, Final S., Shubibiman3); Mega Drive1, Multi (beide umgebaut), 27 Sp. (Musha, Robo Aleste, Soleil u.a.), SNES Tristar-Adapter, Spiele: Vectrex + 10 Spiele, suche auch. Tel. 05101/15177

OLDIES
Mega Drive: Gaiare, Aeroblaster, Elemental Master, Darius2, Thunderforce4, Battle Mania, Slap Fight, Curse, Space Invaders90, Twinkle Tale, Tiger Heli, Tasujin, Master of Weapon, Alisia Dagoon usw. Tel. 04506/694

JOUSTICKS
Suche dringend folgende japanische **SNES-Spiele:** Super Street Fighter2, Street Fighter2 Turbo, Super Street Fighter2 Turbo für 3DO (alles jap. Versionen), zahle sogar Neupreise. Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Verkaufe **RPGs, Shooter, Jump'n'Runs** und Action für Mega Drive, Super Nintendo, NES, Saturn, z.B. Thunderforce2-4, Musha Aleste, Alien Soldier, Front Mission, Panzer Dragoon Saga, Final Fantasy2 usw., tausche auch. Tel. 030/6946321 (Jens)

DVDs: Maverick, Auf der Flucht, Armee der Finsternis RE, Screamer, Stargate, Last Man Standing, ind. Film, Waterworld, Dragonheart, Conan, Contact, Species 2 25 DM + Nachnahme. Tel. 0340/8825696 (Karsten Mäke, auch AB, rufe zurück)

Biete über **100 Playstation- und Saturn-Spiele** ab 25 DM. Suche gebrauchte Konsolen aller Art, evtl. auch defekte Geräte sowie Zubehör für Saturn + Nintendo64.
Tel. 0261/679798, 0170/9532847

Ich, 30, 1,84m, zur Zeit in Haft, suche nette, vorurteilsfreie Sie bis 30 zwecks Aufbau einer ernstgemeinten Beziehung, bitte mit Bild an: Torsten Schürmann, Windmühlenstr. 34, 34121 Kassel – Antwort ist garantiert!

NACHBESTELLEN & SPAREN



Jahrgang 99 komplett statt 79,20 DM
jetzt nur 50 DM
(einfach nebenan ankreuzen, Schein/Scheck beilegen und ab die Post)

Nebenan die gewünschten Hefte ankreuzen, den Gesamtbetrag in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:
Cybermedia GmbH,
Bestell-Service, Wallbergstr. 10,
86415 Mering

MANIAC MAGAZIN NACHBESTELLEN

NAME VORNAME
STRASSE NR
PLZ WOHNORT
DATUM UNTERSCHRIFT

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4/95	8/95	9/95	11/95	7/96	9/96	1/97	2/97
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3/97	4/97	7/97	8/97	10/97	3/98	9/98	10/98
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/98	1/99	2/99	3/99	4/99	5/99	6/99	7/99
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8/99	9/99	10/99	11/99	12/99	1/00	2/00	3/00

pro Heft DM 5,90 + 0,70 Versand = 6,60 DM
☐ Jahrgang 99 komplett = 50,00 DM

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE UND LEISTE DEN GESAMTBETRAG IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Keine Innovation

Die MAN!AC 5/2000 ist eine der besten Ausgaben der letzten Monate – nicht nur wegen der Tests, sondern hauptsächlich wegen der News, die auch der Grund für meinen Leserbrief sind. Mit Spannung habe ich natürlich auf einen Bericht der neuen PS2 gewartet und bin von der Konsole etwas enttäuscht. Große Innovationen gibt es nicht mehr, der Umstieg von den 16-Bit- zu den 32/64-Bit-Konsolen war der Aufstieg von der 2D- zur 3D-Grafik. Heute sind die Innovationen nur Steigerungen in allen Bereichen, aber keine wirklichen Neuerungen. Mehr Speicher, mehr Polygone, höhere Auflösung, und der Sound wird sowieso schon in CD-Qualität ausgegeben. Rumble-Funktionen sind bekannt und Analog-Knöpfe ohne Wirkung eher witzlos.

Die Ankündigung Microsofts, mit der X-Box in den Videospiele-Markt einzusteigen, bewegt mich auch nicht dazu, das Sparschwein zu mästen. Ein abgemagerter PC, den man über die vielen Anschlüsse wieder zu einem weitgehend nicht kompatiblen Fast-PC machen kann, ist für mich keine Konkurrenz zu einer 'echten' Konsole. Und die meisten Spiele, die für die X-Box angekündigt sind, werden wohl auf Joypad-Steuerung ausgelegte PC-Games sein – womit der Vorteil der meisten PC-Spiele, die komplexe Steuerung mit der Tastatur, hinüber ist. Für mich ein sehr wichtiger Grund, da ich am PC hauptsächlich Games spiele, für die man die Tastatur benötigt, aber für fetzigere Spiele lieber auf der Couch samt Joypad herumlungere.

Zu der ganzen Schmach, die sich zur Zeit im Konsolenbereich breit macht, kündigt Nintendo auch noch die Verschiebung des Dolphin auf nächstes Jahr an. Irgendwie erinnert mich die Situation sehr an den 32/64-Bit-Boom vor einigen Jahren. Sega kommt mit dem Saturn, hat aber keine Chance gegen die Playstation. Nachdem schon einige Händler den Dreamcast für 299 Mark aus den Regalen gehauen haben, sieht es danach aus, dass Sega auch diesmal auf der Strecke bleibt. Nintendo kommt mal wieder zu spät, kann aber aufgrund des Namens und der guten Technik einen großen Teil des Konsolenmarktes einnehmen. Neu im Poker um Marktanteile ist die X-Box, der ich jedoch keine großen Chancen einräume.

Welche Konsole letztendlich den Durchbruch schafft, hängt auch von der Zielgruppe ab, die ich in zwei grundsätzlich unterschiedliche Lager aufteilen würde. Einmal die 'Unwissenden', die sich von Verwandten irgendeine Konsole schenken lassen oder die nächstbeste im Supermarkt oder Fernsehfachhändler um die Ecke kaufen. Die zweite Gruppe ist die, die sich informiert, bevor sie sich eine Konsole kauft. Das Kaufverhalten der ersten Gruppe würde ich als chaotisch bezeichnen; gekauft wird, was da ist. Bei der Gruppe der 'Informierten' haben Dreamcast und X-Box wohl nur geringe Chancen. Segas Dreamcast ist zwar zur Zeit die beste Konsole auf dem europäischen Markt, aber die meisten werden wohl auf PS2 und Dolphin warten. Auf die X-Box setzen



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an maniacmaga@aol.com

wohl nur wenige: Ein Mager-PC ist nur für Leute interessant, die keinen PC haben und zum großen Teil PC-Umsetzungen spielen wollen.

Was bleibt? Erstmal, die aktuellen 32/64-Bit-Konsolen weiter auszureizen. Trotz der vollmundigen Ankündigungen für die neuen Konsolen gab und gibt es noch sehr interessante Neuerscheinungen. Und wer noch eine alte Konsole zu Hause hat, sollte diese vielleicht mal entstauben und wieder an den Fernseher anschließen. Denn Spielspaß ist nicht von der Technik abhängig!

Mueller_M@t-online.de

Erstmal Danke für das Lob zur Mai-MAN!AC, das Layout-Update samt einigen redaktionellen Optimierungen kam bei Euch insgesamt sehr gut an. Wenigstens hat sich die nervige Verzögerung gelohnt... Was die Playstation 2 betrifft: Es wäre im Moment zu früh, Sonys PS2 als völlig innovationslose Konsole abzutun. Richtig ist, dass die ersten Spiele wenig Neues bieten, grafisch sogar enttäuschen. Allerdings sollten wir den Entwicklern Zeit geben, die neue Hardware kennen zu lernen, zumal die Programmierung nicht ganz so einfach ist (siehe Artikel auf Seite 44). Außerdem wird uns DVD geboten (mit Option auf Dolby-Digital/DTS-Spielesound im 5.1-Format – und das ist eine Innovation, wenn sie von den Entwicklern genutzt würde), und auch die Anbindung der PS2 an zukünftige Home-Entertainment-Komponenten klingt interessant. Fest steht aber auch, dass uns ein Quantensprung a la '2D- auf 3D-Optik' so schnell nicht mehr ins Haus steht. Man muss sich nur die Entwicklung auf dem PC anschauen: Höhere Auflösung, mehr Polygone

– andere offensichtliche Innovationen im Bereich Spiele gab's hier in den letzten Jahren auch nicht.

Insgesamt kann es uns Konsolenfans nur recht sein, dass neben Dreamcast und PS2 im nächsten Jahr zwei weitere Mitspieler in den Polygon-Ring steigen: Microsoft und Nintendo beleben den Markt, und der Kunde wird davon profitieren. Nicht zuletzt freuen wir uns als Multi-format-Magazin darüber, dass wieder etwas Leben reinkommt: Auf Dauer ermüdet die Dominanz einer einzigen Konsole.

Konsole vs PC

Wor ea. fünf Jahren bin ich von Super Nintendo auf PC umgestiegen, um dann zu merken, dass Videospiele doch faszinierender sind, wenn auch bei der Software nicht so preiswert. Aber was nützt die billigste Software, wenn das Spiel nur mittelmäßig ist, da der PC sich stetig weiterentwickelt. Außerdem stören mich beim PC die Raubkopierer.

Bei der Lektüre einer alten MAN!AC fiel mir die Fehde zwischen SNES und Mega Drive auf. Heute heißt es Dreamcast gegen Playstation. Schon einmal gemerkt, was außerhalb der Konsolenwelt abgeht? Da gibt es einen Feind, der sich den Markt mit niemandem teilen muss. Die Rede ist vom PC. Das Zauberwort heißt hier CD-Brenner – man muss sich nicht jedes Spiel kaufen! Ich hasse diese Einstellung. Ich denke einmal, dass auf der PSX weniger kopiert wird, vom N64 und Dreamcast wollen wir gar nicht reden. Ein weiterer Nachteil der Konsolen ist ihr Image. Berichtet eine Zeitung wie z.B. TV-Spielfilm von einer Videospielekonsole, dann steht in dem Bericht garantiert die Bezeichnung 'Daddelkiste'. Das ist doch abwertend. Seit NES und Master System trifft für mich diese Bezeichnung nicht mehr zu. Wenn ich daddeln höre, denke ich an Spiele wie "Break-out", "Pong" oder "Pac-Man". Was ich damit sagen will? Warum als Konsolenfan gegen Konsolenfans vorgehen, wenn Konsolen vom Rest der Welt als 'Kinderkram' angesehen werden? Warum nicht als Konsolenfan dem Rest der Welt eine vor den Latz knallen, auch wenn der Dreamcast nun besser sein mag als die Playstation? Auch wenn auf N64 dieses und jenes Spiel ganz vorzüglich ist, wobei es auf der Playstation mehr Beat'em-Ups gibt.

Nun zu meinen Vorschlägen: Besonders gut an der MAN!AC finde ich Hinweise auf Blutspritzer im Spiel, bzw. Hinweise auf die Indizierungs-

ERRATA

MEA CULPA: Im Test von "Muppet Race Mania" (MAN!AC 5/2000) fehlte leider die letzte Zeile des Fließtextes. Sie lautet "...als alle Muppets-Folgen am Stück zu sehen."

UPDATE: "Beatmania"-Controller sind für 70 Mark auch einzeln erhältlich. Dementsprechend können zwei Spieler jeweils mit Spezial-Controller antreten. Dies wurde in unserem Test ebenso falsch angegeben wie der Hersteller: "Beatmania" stammt von Konami.

MEA CULPA: In unserem PS2-Special hatten wir die Spiele mit Joypads (sachlicher Spielspaß) und Herzchen (Emotion) bewertet. Bei "Fantavision" fanden sich jeweils drei von drei Symbolen im Info-Kasten. Allerdings hätten dort nur je zwei Symbole auftauchen sollen. Sorry.



MOST WANTED

1. **RE: Code Veronica**
Capcom DREAMCAST
2. **Shenmue**
Sega DREAMCAST
3. **Grandia 2**
Sega/GameArts DREAMCAST
4. **Perfect Dark**
Nintendo/Rare NINTENDO 64
5. **Driver 2**
GT PLAYSTATION

Anmerkung: Die obigen Charts basieren auf Euren schriftlichen Zusendungen (Adresse siehe linke Seite) und unserer Internet-Umfrage unter www.maniac-online.de

gefahr mancher Titel. Für mich als Sammler wäre interessant, in welchen Spielen denn nun statt rotem grünes Blut spritzt, welche verboten wurden oder wo Charaktere durch andere ersetzt wurden ("Super Probotector").

Was Euch früher gegenüber anderen Zeitschriften auszeichnete, waren Artikel über die Geschichte der Videospiele. In der letzten Ausgabe wurden zwar alte Strategieklassiker angeschnitten, jedoch ziemlich unausführlich. Wie wäre es mit einer kleinen Serie über die Geschichte der Videospiele mit den besten Klassikern? Außerdem sind mir die Leserbriefseiten zu kurz – wie wäre es mit einem Sonderheft nur mit Leserbriefen?

Bastian Schäfer

Dass wir grundsätzlich nichts von Streitereien im Sinn von "Meine Konsole ist besser als Deine!" halten, haben wir oft genug bekundet. Hier sind wir hundertprozentig Deiner Meinung. Auch bemühen wir uns, in jedem PAL-Test herauszuarbeiten, wo die Unterschiede zum Japan- oder US-Original liegen – wenn es denn welche gibt. Über 'verbotene', also indizierte Titel dürfen wir jedoch nicht berichten, sonst wird die MAN!AC gleich mit indiziert. Auch ein Sonderheft mit Leserbriefen ist wenig erfolgversprechend, da sich die meisten Leser doch eher für Spiele-News und Tests interessieren. Wer Meinung pur haben möchte, clickt sich bei www.maniac-online.de ein – im Forum treffen sich Tausende von Videospielfreaks und sagen sich die Meinung.

Meine ist besser!

Jetzt sind ja alle im PS2-Rausch – daher ist es an der Zeit, etwas über die aktuelle Konsolenlage zu schreiben. Ich war gestern im Powerplay (bei uns in Wien der beste Gameshop) und sah die PS2 live. Haha, dachte ich mir: "20 times faster than DC!" Dummfug. Was ich angenommen hatte, traf voll zu: Vier MByte Videospeicher (mindestens so wichtig wie CPU und RAM zusammen) sind definitiv zu wenig. Die Ausrede, das sei die erste Generation von Software, gilt für mich nicht. Wie hat die erste Generation an DC-Software ausgesehen? War die etwa schlechter als N64-Software? Nein, ein "Sonic Adventure" hat viel besser ausgesehen als alles davor. Ähnlich sollte es ja auch bei der PS2 sein, wenigstens doppelt so gut wie DC. Nicht mal gleich gut, würde ich sagen. "Street Fighter EX 3" macht ja wohl keinen Stich gegen "Soul Calibur" & Co. Viele Entwickler sagen das gleiche, auch die kommende Generation an Software wird nicht

viel besser aussehen als Dreamcast-Software. Zumal sich ja auch die DC-Software weiterentwickelt. Es gibt Screenshots von "Dead or Alive 2" auf der PS2 – die meisten Leute erkannten nicht einen Unterschied zur Dreamcast-Fassung, obwohl Tecmo/Team Ninja mit dem Dreamcast noch keine Erfahrungen sammeln konnte. Übrigens, "DoA2" sieht auf dem DC besser aus als alles, was man bisher von "Tekken TT" auf PS2 gesehen hat. Und Ihr wollt das hoffentlich nicht auf Namco schieben – als ob die nicht wüssten, was sie programmieren.

mmd@chello.at (Manuel)

Es wäre schön, wenn sich nicht nur die Software 'weiterentwickelt', sondern auch die Benutzer. Ein Systemstreit bringt niemandem etwas: Freu Dich an Deiner Konsole und lass' den anderen den Spaß an ihrem Lieblingssystem. Mehr über das PS2-Innenleben und einen Vergleich zwischen "Dead or Alive 2" auf Dreamcast und Playstation 2 findest Du in dieser Ausgabe.

Gute, alte Zeit

Ach ja, was ist bloß aus der guten alten Zeit geworden, und wann endete sie überhaupt? Ich denke, Anbeginn des 32-Bit-Zeitalters – oder bin ich einfach nur älter geworden. Aber das Spielen heutzutage ist für die meisten nur ein billiger und cooler Zeitvertreib. Das ist als erstes schon mal an den Spielen auszumachen, denn die meisten Produkte heutzutage sind Nachfolger von guten Spielen, die aber spätestens nach der zweiten Folge ihren Reiz verlieren ("Tomb Raider"). Entweder, weil sie sauschwer sind, oder es nichts Neues gibt. Es ist auch nicht mehr das gleiche Gefühl, wenn man einen neuen Titel in die Finger bekommt. Ganz selten sind die Momente geworden, in denen man vor einem Spiel sitzt und bemerkt, dass es schon zwei Uhr morgens ist. Selbst Spiele wie "Final Fantasy 8" oder "Silent Hill", die von Euch und allen Playern in den Himmel gelobt werden, fesseln mich nicht. Viel lieber würde ich vor meinem verkauften (Schande über mich!) Game Gear sitzen und "Shinobi" oder "Sonic" oder "Wonderboy" oder, oder, oder zocken. Oder zum siebten Mal "Zelda" auf dem Super Nintendo durchspielen. Aber die Zeiten sind wohl vorbei. Ich glaube, ich kaufe mir bald einen eigenen PC und verbringe die Tage und Nächte damit, mich über alle möglichen Fehler aufzuregen und zu versuchen, sie zu beseitigen. Das habe ich wenigstens was zu tun.

gy00stlo@klippan.se

Das klingt jetzt aber ziemlich demotiviert. Bei aller Nostalgie sollten wir nicht vergessen, dass es Dutzende von absolut hochkarätigen aktuellen Spielen gibt, die genauso fesseln wie "Zelda" oder "Shinobi" vor etlichen Jahren. Mir scheint eher, dass Du eine kleine 'Spielpause' brauchst, um Dich wieder über gute Titel freuen zu können. Vielleicht 'vergnügst' Du Dich wirklich ein paar Monate mit dem PC, dann wirst Du die Konsolen samt Spieleneuheiten wieder schätzen lernen. Wir spielen jedenfalls lieber, als dass wir installieren. Außerdem: Warum fängst Du nicht an, Oldies zu sammeln. Das kann genau so viel Spaß machen wie zu spielen. Kleinanzeigen stehen auf Seite 80...

BRIEFE

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / **Telefax** (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / **Telefax** (089)
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank, Ruprecht Schneider

Titelmotiv: "Star Trek Invasion" © Activision

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service

Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, **Fax** -113

Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2000 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft
 zur Feststellung der Verbreitung
 von Werbeträgern e.V.



INSERTENTEN

Arjay Games	15
Asian Dream	77
Crave	3. US
Cyber Pirates	24,25
Eidos	2. US
First Class	79
Flanders.de	69
Freakware	61
GT Elektronik	77
Infogrames	30,31,43
Interact	63
MLC	75
Nintendo	4. US
Primal Games	65
Sony	9
Take 2	18,19
Theo Kranz Versand	33,48,49
Tradelink	77
UFO Games	69
Zapp Games	59

DER VIDEOSPIELPROFI
Font Onlineshop
www.megagamepoint.de

Playstation 2: Schnellstart

Jede neue Konsole überrascht mit frischen Eigenheiten. Damit Euch beim Anschluss einer Import-PS2 nicht sämtliche Sicherungen herausfliegen, verrät Euch MANIAC alle technischen Kniffe zur Sony-Konsole.

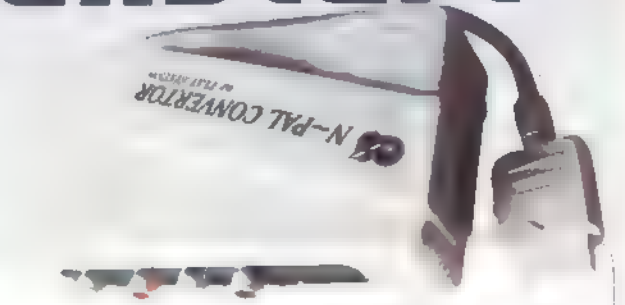
Anschluss: Da die japanische Playstation 2 110V-Strom benötigt, deutsche Steckdosen aber 220V liefern, braucht Ihr einen Spannungswandler. Achtet beim Kauf dieses Netzteils auch auf die Wattleistung, denn im Gegensatz zur alten Playstation (10,5 W) hat die Playstation 2 eine Leistung von 50 W. „Kleine“ Spannungswandler für ältere Import-Konsolen besitzen zwar oft eine Leistung von 55W, schmoren beim Anschluss an die neue Playstation 2 aber trotzdem durch, da ein beachtlicher Teil als Wärmeenergie beim Wandeln



Der Spannungswandler von 220V auf 110V sollte eine Leistung von 100W oder mehr besitzen

PAL-Convertor“ wandelt die japanische NTSC-Norm in ein verträgliches PAL-Signal. Wegen der miesen Bildqualität ist das jedoch nur eine Notlösung.

DVD: Mit der beiliegenden Software spielt eine japanische Playstation 2 japanische DVD-Filme (Ländercode 2). Der ersten Auslieferung lag jedoch eine Utility-CD



Die Notlösung: Mit einem NTSC/PAL-Konverter (80 Mark) stöpselt Ihr die Playstation 2 an die Cinch-Buchsen Eures Fernsehers.

oben gedrückt hält bis das Menü erscheint und dann die Wiedergabe startet, darf den Film genießen. Es gibt jedoch US-DVDs, die trotz alter Utility-CD und Cheat nicht laufen.

Sprache: Ab Werk ist die Import-PS2 auf japanische Sprache eingestellt. Um die Benutzeroberfläche auf englische Texte umzustellen, schaltet Ihr die Konsole an und wählt im Hauptmenü die untere Option. Im folgenden Bildschirm drückt Ihr das Steuerkreuz einmal nach oben und bestätigt mit dem Kreisknopf. Drückt das Steuerkreuz nun nach rechts, und Ihr wechselt die Sprache.

Zubehör: Wer für seine Playstation 2 nur ein Pad ergattert, muss nicht alleine spielen, Eure alten Sony-Pads funktionieren ohne Probleme. Spiele für die Playstation 2 verweigern alte MemCards, dafür speichern alte Playstation-Spiele ohne Probleme auf die neue 8-MB-Card. Zubehör wie der Mehrspieleradapter Multitap sind mit den PS2-Spielen nicht kompatibel. Ihr müsst ein speziellen Multitap 2 erwerben – falls Ihr einen findet. oe

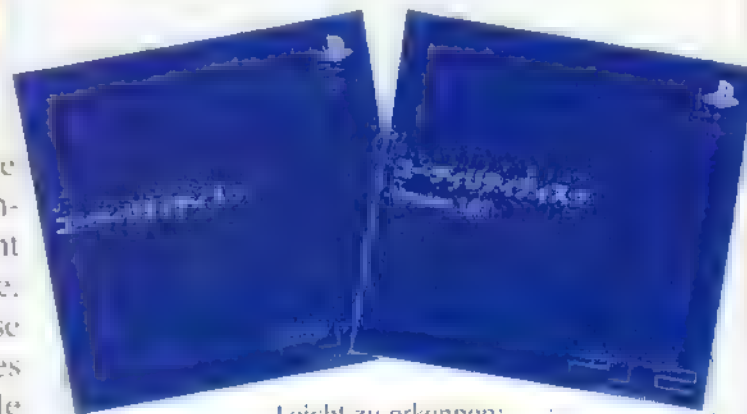


verloren geht.

Wir empfehlen deshalb einen Spannungswandler ab 100W, für den der Fachhandel ab 30 Mark verlangt.

Um die Playstation 2 mit dem Fernseher zu verbinden, nützt Ihr am besten das RGB-Kabel Eurer alten Playstation. Wer einen Fernseher ohne RGB-Eingang besitzt, kann ebenfalls auf Playstation-Zubehör zurückgreifen: Der „NTSC-

bei, die via Cheat die Kompatibilität zum US-Ländercode 1 ermöglicht. Ihr erkennt diese erste PS2-Utility-CD an ihrer Hülle, die keinen Versionsvermerk besitzt. Spielt diese Software auf Eure MemCard, stöpselt ein altes Sony-Pad (ohne Analogstick) in die Konsole und legt eine amerikanische DVD ein (Ländercode 1). Wer nun das Steuerkreuz nach



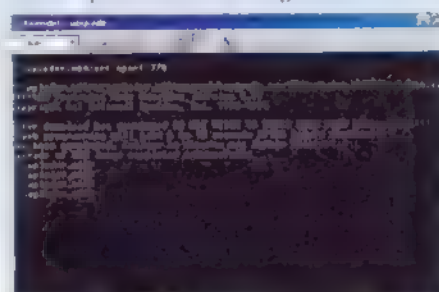
Leicht zu erkennen: Die alte Playstation-2-Software besitzt keinen Versionsvermerk (links).



Verständliche Anzeigen per Knopfdruck: Mit dieser japanischen Option stellt Ihr die Menüsprache der Playstation 2 auf Englisch.

Xploder64-Update

NEUE FEATURES FÜR DEN XPLODER64: Wer das neue Xploder64-Update via PC-Link auf sein Blaze-Modul spielt, entdeckt ab sofort neue Cheatcodes mit einer überarbeiteten Suchfunktion. Neue Optionen wurden dem In-Game-Menü zwar nicht spendiert, dafür ist die Ausfallrate wesentlich niedriger (u.a. Grafikfehler und Ausstieg). Wie in der alten Version ist die Codesuche jedoch nur mit einer 4-MB-Speichererweiterung für das N64 möglich. Mit der Tastenkombination Start+Z+L gelangt Ihr jederzeit ins Mogelmenü. Zudem hat Blaze das Hauptmenü neu gestaltet und durch ein Optionsmenü erweitert: Hier wählt Ihr Menüfarben und Hintergrundeffekt.



Das DOS-Fenster verwirrt mit kryptischen Anzeigen: Achtet auf die Hinweise auf dem N64-Bildschirm!

DAS UPDATE:

Um den Xploder 64 auf den neusten Stand zu bringen, ladet Ihr die Update-Software von der Homepage (www.blaze.de) und verbindet den Xploder 64 via Parallelport-Verlängerungskabel mit dem Druckerport (LPT1) Eures PCs. Für die korrekte Übertragung stellt Ihr den LPT1-Port im Bios-Menü auf SPP-Modus. Anschließend klickt Ihr auf das Updatepaket und entpackt es in das vorgegebene Verzeichnis – auf keinen Fall verändern! Anschließend startet Ihr die Batch-Datei „Upgrade“, und die Software wird automatisch überspielt. Unterbrecht beim Update auf keinen Fall die Verbindung, sonst wird das Mogelmodul gelöscht!



Das neue Xploder64-Menü empfängt Euch mit Sternen-FX und einer überarbeiteten Cheatcode-Liste.

LAZIESTER REPORT



Hilfe, in unserem internen Netzwerk steckt der Fehlerteufel! Zum Glück konnte ich nach siegreichem Kampf mit der Technik die Mogelseiten doch noch pünktlich fertig stellen. Dass überwiegend Playstation-Cheats zu finden sind, liegt aber nicht an böartigen Hardware-Fehlern. Ich habe diesen Monat zu anderen Systemen fast nichts erhalten. Wo sind all die N64- und Dreamcast-User?

Euer Michael

VANDAL HEARTS 2

Nur für Profis ist dieser ultra-schwere Spielmodus in Konamis Taktik-Epos. Wem die Gegner zu leicht und die Verschwörungen zu durchsichtig sind, der gibt während der Meldung "Start drücken" den folgenden Code auf einem Joypad im zweiten Port ein.

↑ ↑ ↓ ↓ → ← → ← L1 R1

Aber Vorsicht: Selbst unser Strategieexperte David kommt bei diesem Schwierigkeitsgrad ins Schwitzen.

TRIPLE PLAY 2001

Gute Kommentatoren: Leider haben wir Europäer es etwas schwer, die Begeisterung der Amerikaner für Baseball zu teilen. Wahrscheinlich muss man von klein auf mit der Sportart leben, um den Reiz völlig zu begreifen. Allerdings tragen gute Kommentatoren dazu bei, die Kluft zwischen alter und neuer Welt zu verringern. In "Triple Play 2001" könnt Ihr dem Sprecher wesentlich mehr Informationen entlocken, als er zunächst preisgeben will. Haltet während des Spiels **L1 + L2 + R1 + R2** gedrückt und gebt folgende Codes ein, die die Reporter aus dem Nähkästchen plaudern lassen. Aber Vorsicht: Nicht das Weiterspielen vergessen!

AUSFLUG IN DIE BASEBALL-GESCHICHTE

↑ ▲ → ●

BASEBALL-RATESPIEL

↓ × → ●

INFORMATIONEN ÜBER DEN AKTUELLEN BATTER

← ■ ↑ ▲

ÜBER DAS WETTER PLAUDERN

× ↓ ▲ ↑

NASCAR RUMBLE

Bonus-Strecken und Autos: Die tollkühnen Männer in ihren rasenden Kisten sind wieder da. Nachdem dieses Jahr die NASCAR-Rennserie bei uns live übertragen wird, steigt auch in Deutschland die Fangemeinde der US-Tourenwagen stetig an. Grund genug, sich mit den ausgefalleneren Strecken und vor allem mit den Legenden des amerikanischen Motorsports genauer auseinanderzusetzen. Dieses Passwort schaltet jede Menge zusätzliche Strecken, Bonus-Autos und Helden vergangener Rennen frei.

C9P5AU8NAA

Alles gelöst: Eine Abkürzung für den steinigen Weg zum NASCAR-Champion gefällig? Gebt als Passwort **KMZWA8AWAA** ein, und Ihr habt alle Klassen in Sekunden gelöst. Nicht vergessen: Im 'Showcase' findet Ihr eine neue witzige FMV-Sequenz.

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für N64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Eidos' "Fear Effect" und "Tony Hawk's Skateboarding"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFE
WALLBERGSTR. 107 86415 MERING

FIGHTING FORCE 2

Letzte Hilfe: In die Dreamcast-Umsetzung des Prüglers haben die Programmierer andere Cheats integriert als in die Playstation-Fassung (siehe MAN!AC 1/2000). Folgende Codes könnt Ihr im Start-Bildschirm eingeben. Mit

← ↑ X ↑ → Y

erhaltet Ihr nach Spielstart eine Liste aller Level und könnt Euch bequem für einen entscheiden. Werdet Ihr am laufenden Band von Euren Gegnern vermobelt, dann drückt einfach

L + R + ← + Y + A

für völlige Unverwundbarkeit.

MARVEL VS. CAPCOM 2

Alle Charaktere aus dem Nippon-Import freizuschalten, dürfte sich für die meisten Europäer als schwierig erweisen. Ein Teil der Bonus-Fighter muss nämlich in einer (japanischen) Spielhalle aktiviert werden. Mittels VM landen dann die neuen Kämpfer auf der heimischen Konsole. Alle, die in den nächsten Tagen nicht zufällig in das Land der aufgehenden Sonne reisen, schauen einfach auf die Internetseite **www.gamefaqs.com** und laden sich einen Spielstand mit allen 56 Kämpfern direkt in den Dreamcast oder auf das Nexus VM (siehe **Know-How**, MAN!AC 2/2000).

Fear Effect



CHEATS: Gleich dreifach knifflig ist Eidos' neuester Streich. In Anbetracht dessen ist der Einsatz unserer Mogeleyen auch

für hartgesottene Nicht-Cheater zu verteten. Aktiviert werden diese Codes im Optionen-Menü unter dem Punkt 'Mitwirkende'. Für jeden richtig eingegebenen Cheat ertönt ein aufmunternder Sound-Effekt.

UNVERWUNDBARKEIT

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ → ■

VOLLE MUNITION

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ → ▲

ZEHNMAL MEHR MUNITION

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● → ← L1 L2

NAHKAMPF-WAFFEN SOFORT TÖDLICH

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ ↓ L1

FERNKAMPF-WAFFEN SOFORT TÖDLICH

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ ↓ R1

ALLE PUZZLES GELÖST

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ↑ ↑ ↑ ↓

EXPERTEN-MODUS

↓ ↓ ↓ ▲ ↓ ↓ ↓ ■ → →

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Endlich ist auch die Nintendo-Gemeinde im Skateboard-Fieber! Folgende Cheats könnt Ihr bei gehaltener L-Taste im Pause-Bildschirm des Karriere-Modus eingeben.

ALLE TAPES

C → + ↑ C ↑ C ↑ → ↓

WENIGER STÜRZE

C ↑ C → + C → → ↑ ↓

ZUFÄLLIGE ARENEN

C → C → C ↓ ↑ ↓

IMMER VOLLE SPECIAL-LEISTE

C ↑ + C ↓ C ↓ ↑ ↓ →

TURBO-MODUS

→ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Special-Moves: Der ganze Stolz eines Skaters sind seine halsbrecherischen Kunststücke.

KAREEM CAMPBELL

Frontflip ↑ ↑ C →
Kickflip Underflip → → C →
Casper Slide ↑ ↑ C ↑

CHAD MUSKA

Frontflip ↑ ↑ C →
360 Shove-it Rewind → → C →
One Foot 5-0 Thumpin' → ↑ C ↑

BOB BURNOQUIST

Backflip ↑ ↓ C →
Burntwist → → C ↑
One Footed Smith → → C ↑

ELISSA STEAMER

Backflip ↑ ↓ C →
Judo Madonna → ↑ C →
Primo Grind → → C ↑

BUCKY LASEK

Fingerflip Airwalk → → C →
Kickflip McTwist → → C →
Varial Heelflip Judo ↑ ↑ C →

ANDREW REYNOLDS

Backflip ↑ ↓ C →
Heelflip Bluntslide ↑ ↓ C ↑
Triple Kickflip → → C →

GEOFF ROWLEY

Backflip ↑ ↓ C →
Double Hardflip → ↑ C →
Darkside Grind → → C ↑

JAMIE THOMAS

Frontflip ↑ ↑ C →
One Footed Nosegrind ↑ ↑ C ↑
540 Flip → ↑ C →

RUNE GLIFBERG

Christ Air → → C →
Front Back Kickflip ↑ ↓ C →
Kickflip McTwist → → C →

PRIVATE CARRENA

Ho-Ho-Ho → ↑ C ↑
Somi Spin → ↑ C →
The Well Hardflip → → C →

OFFICER DICK

Assume The Position → → C →
Yeeehaw Frontflip ↑ ↑ C →
Neckbreak Grind → → C ↑

TONY HAWK

360 Flip To Mute ↑ → C →
540 Board Varial → → C →
Kickflip McTwist → → C →
The 900 → ↑ C →

Army Men: Sarge's Heroes



ANDERE WAFFENAUSWAHL:

Es ist immer dasselbe! Die Waffe, die man gerade braucht, um den letzten Gegner wegzuräumen, ist am anderen Ende des Inventars. Nicht verzagen, mit Z könnt Ihr bei gehaltener B-Taste die Waffen rückwärts auswählen.

CHEATS: Nach ihrem Gastauftritt im Animations-Streifen 'Toy Story 2' sind die Plastiksoldaten in die Spielkonsolen zurückgekehrt und haben jede Menge neuer und alter Passwörter mitgebracht, um dem schurkischen General Plastro kräftig in den Hintern zu treten.

VOLLE MUNITION

MMLVSRM

ALLE WAFFEN

NSRLS

ZINN STATT PLASTIK

TNSLDRS

IM KÖRPER DES FEINDES

PLSTRLYSVG

IM KÖRPER VON VIKKI

GRNGRLRX

DER GLÄSERNE SOLDAT

THDTST

'SMALL SOLDIERS'

DRVLLYSMM

DIE HARD TRILOGY 2



Unsterblich: Eigentlich hat McClane das gar nicht nötig! Wer drei 'Die Hard'-Filme weitgehend unbeschadet überlebt, den kann eigentlich nichts umbringen. Aber manchmal sind diese endlosen Gegnerwellen ein richtiger Schlauch. Unsterblichkeit ist dann doch ganz praktisch.

▲ ▲ ● ● L1 L2

Waffen, viele! Man kann als Actionstar nie genug Feuerkraft mit sich spazientragen. Eine ganze Wagenladung voll Spielzeug für Erwachsene gibt es mit diesem Cheat, den Ihr im Pause-Menü eines beliebigen 'Adventure'- oder 'Gun-Shooter'-Levels einhackt.

■ ■ ● ● L1 L1

Doch halt, fehlt da nicht noch etwas? Richtig, die Munition:

L1 L1 R1 R1 ● ●

Unendlich Nitro: Klar, dass Ihr diesen Kniff nur anwenden könnt, wenn McClane am Steuer seines Autos Jagd auf Verbrecher macht. Geht in den Pause-Modus, betätigt diese Tasten und gebt dann richtig Stoff:

L1 L1 R1 R1 ● ●

Unendlich Zeit: Der härteste Gegner in einigen Autorennen ist das knappe Zeitlimit. Mit unserem Cheat könnt Ihr der gemeinen Stoppuhr ein Schnippen schlagen.

L1 R1 ■ ■ R1 L1

Krims-Krams: Auch diese spaßigen Cheat-Klassiker dürfen in 'Die Hard Trilogy 2' nicht fehlen. Allerdings könnt Ihr sie nur im 'Syphon Filter'-Modus aktivieren.

BIG-HEAD-MODUS

R1 R1 L1 L1 ▲ ▲

SKELETT-MODUS

● ■ ▲ ▲ ● ●

'POP TOP'-MODUS

■ ■ ● ● R1 R1

ELECTRONIC-MODUS

■ ■ L1 L1 R1 R1

FUNK-MODUS

● ● ■ ■ L1 L1

CYBER TIGER GOLF



Neue Golfer: Man fragt sich, was diese Gestalten auf einem ehrwürdigen Golfplatz zu suchen haben. Um es herauszufinden, gebt Ihr folgende Passwörter im 'Edit Name'-Bildschirm ein und zockt das Spiel mit einem der komischen Vögel.

Ufo

Brat

Prodigy

Willie

Retro

URBAN CHAOS



Geschummelt: "To serve and protect" lautet das Motto der amerikanischen Cops. In "Urban Chaos" geschieht das meist durch massiven Waffeneinsatz. Dies ist leider unumgänglich, da die Verbrecher munter umherballern und Darci an die Wäsche wollen. Mit unserem Cheat, den Ihr im laufenden Spiel eingibt, schaltet Ihr sämtliche Waffen frei und füllt dabei die Energieleiste der schönen Polizistin auf.

▲ + ● + ■ + × →

Ausgewählt: Einen gewaltigen Karrieresprung macht Darci mit dieser Mogelei, die im 'Neues Spiel'-Bildschirm eingegeben wird. Danach muss sie auf keinen Captain mehr hören und kann sich ihre Einsätze im Kartenmenü selbst auswählen.

L1 + R1 + Select + Start

DEAD OR ALIVE 2



Spott: Prügelexperten empfehlen: 'Mach' Deinen Gegner psychisch fertig, demoralisiere ihn, und der Sieg ist Dir sicher. Auch unsere Kämpfer in "Dead or Alive 2" wissen, wie sie ihre Kontrahenten zur Weißglut bringen. Benutzt einen der untenstehenden Combos, um Euren Widersacher nach Strich und Faden zu verspotten. Achtung: Nicht jeder Code funktioniert bei jedem Kämpfer.

↓ ↓ R

← ← R

← → ← R

→ → → R

MEDIEVIL 2

Cheat-Menü: Diesmal meint es Zarok wirklich ernst. Mit allen fiesen Tricks will er dem guten Sir Fortesque an die Lebensenergie. Doch zum Glück bringt der edle Ritter neben einigen Jahrhunderten Erfahrung dieses Mogel-Menü mit. Geht folgenden Cheat im Pause-Menü bei gehaltener **L2**-Taste ein. Als Belohnung gibt es alle Waffen, Unverwundbarkeit, jede Menge Geld und als Bonus eine Level-Auswahl.

← ↑ ■ ▲ → ● ↑ ■

NFL GAMEDAY 2000

Traditionell wird American Football im Winter gespielt. Das ist auch verständlich, denkt man an das Gewicht, das ein Spieler mit sich herumschleppen muss. Da kommt man ganz schön ins Schwitzen! "NFL Gameday 2000" bricht mit dieser Tradition und bringt die Lederpille im Sommer in unsere Wohnzimmer. Beibehalten wurde jedoch die Vielzahl an Cheatecodes, die wie beim Vorgänger im 'Easter Egg'-Menü eingegeben werden.

BESSERER 'STIFF ARM' PISTON

HOPPLA! FALSCHER SPORTART SWIMMERS

LÄNGERE PUNTS

HANGTIME

LÄNGERE FIELD GOALS

STEEL LEG

KRACHENDE HITS

BIG HITS

KEINE ERSCHÖPFUNG

STAMINA

BESSERE RECIEVER

GLOVES

BESSERE RUNNING BACKS

DAVIS

RIESEN-SPIELER

GOLIATH

ZWÄRGEN-SPIELER

FLEA CIRCUS

LANGER LULATSCH

PENCILS

SCHNELLERE COMPUTER-SPIELER

JUICE

LANGSAME COMPUTER-SPIELER

SLOW CPU

DER BALL IST NICHT RUND, SONDERN GROSS

BIG BALLS

VIP TEAM

PRESIDENTS

ALLE TEAMS SIND GLEICH STARK

EVEN TEAMS

Cheerleader stehen auf Gewinner! Wenn Ihr den Superbowl gewonnen habt, könnt Ihr Euch mit diesem Passwort die Cheerleader anschauen, solange Ihr wollt.

SLIDESHOW

Coin Toss: Der Münzwurf ist ein Glücksspiel. Allerdings nicht, wenn Ihr unsere Mogelei einsetzt. Drückt folgende Tastenkombination, wenn der 'Quarter' in der Luft ist.

R1 + R2 + L1 + L2

ROLLCAGE STAGE 2

Cheats: Rollcage und sein Nachfolger gehören sicher zu den ungewöhnlichen Spielen auf der Playstation. Auch die Länge der Codewörter dürfte einzigartig sein. Um sie einzugeben, müsst Ihr erst einmal Schwerstarbeit verrichten.

DER ULTIMATIVE CHEAT

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

ALLE BOLIDEN

WHEELS..METAL..ITS.....THE.BIN!

SUPER-SPEED-MODUS

LOOK.OUT!..ITS.ANDY.GREEN

ATD-'GHOST' AUTOS

WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

ALLES GESPIEGELT

I.AM.THE.MIRROR.MAN..0000000000!

GEFECHTSMODUS

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

ALLE STRECKEN

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

ZERSTÖRER

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

VERFOLGUNG

PURSUIT..A.SUIT.MADE.FROM.CATS

GERÖLL-FUSSBALL-MODUS

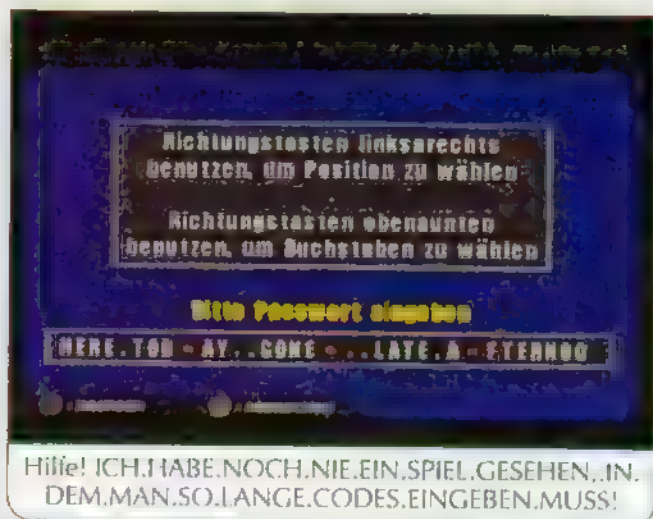
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

ÜBERLEBENSKAMPF

HERE.TODAY..GONE..LATE.AFTERNOON

MEISTER-SERIE IST NOCH HÄRTER

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!



Hilfe! ICH.HABE.NOCH.NIE.EIN.SPIEL.GESEHEN..IN.DEM.MAN.SO.LANGE.CODES.EINGEBEN.MUSS!

ARMADA



Unendlich Leben: Für das edle Ziel, die Galaxis vor der bösen Armada zu retten, stellen wir Euch gerne diesen Cheat zur Verfügung. Er garantiert Euch eine unendliche Zahl an Schiffen. Haltet im Titelbild die **Start**-Taste des in 'C' angeschlossenen Joypads gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination auf dem Controller in Slot 'D'.

A, B, A, B, ↑ ↓

TINY TANK



Level-Auswahl: Schon in den Achtzigern machte mit 'Nummer 5' eine militärische Quasselstrippe Karriere. Unser Freund Tiny Tank ist aber nicht ganz so nett wie sein Vater im Geiste, der musste sich allerdings auch nicht durch 13 knifflige Level durchkämpfen. Alle, die es ebenso geruhsam angehen wollen wie 'Nummer 5', aktivieren mit folgendem Code eine Level-Auswahl, bevor sie ein neues Spiel starten.

L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ● + Select

SYPHON FILTER 2



Missions-Auswahl: Nicht weniger als 21 unterschiedliche Missionen warten auf Gabe und Lian im zweiten Teil des Spionage-Spiels. Wer schon einmal einen Blick auf seine zukünftigen Aufgaben werfen will, schaltet sich eine Level-Auswahl frei. Geht dazu im Pause-Modus auf den Menüpunkt 'Karte', ohne ihn allerdings auszuwählen. Betätigt nun

→ + L2 + R2 + ● + ■ + X

und Ihr findet im Optionen-Menü unter 'Cheats' den ersuchten Missions-Selektor.

Experten-Modus: Wie schon im Vorgänger haben die Programmierer an alle Videospiel-Profis gedacht. Action-Künstler, denen die Gegner selbst auf 'hart' nur ein müdes Lächeln abringen, zocken das Spiel im Experten-Modus. Stellt dazu im Titelbild den Cursor auf 'Ein Spieler' und gebt diesen Code ein

↑ + L2 + R2 + Select + ● + X + ■

Alle Zwischensequenzen könnt Ihr Euch im Optionen-Bildschirm unter 'Cheats' anschauen, nachdem Ihr unseren Code eingegeben habt. Dabei müsst Ihr vorher im Pause-Modus die 'Einsatzbesprechung'-Option ausgewählt haben.

→ + L2 + R2 + ● + X

Multiplayer-Level: Um für die gepflegte Action zu zweit einige zusätzliche Arenen freizuschalten, müsst Ihr im "normalen" Spiel die seltsamsten Gegenstände sammeln:

PHARCOM-LABOR

Nachdem Ihr im 'Expo Center' die Mars-Ausstellung durchquert habt, begegnet Ihr zwei Wachen, die nach ihrem Ableben ein Männermagazin hinterlassen. Sobald Ihr das Heft eingepackt habt, wird das Pharcom-Labor im Zweispieler-Modus aktiviert.

ROCKY MOUNTAIN'-LEVEL

Hängt Euch im ersten Level von dem Wasserfall, springt hinunter und kriecht in die Höhle. Dort findet Ihr ein H11 Scharfschützen-Gewehr und öffnet gleichzeitig den entsprechenden 'Death-Match'-Level.

HÖHLEN-LEVEL

Im 'Interstate 70'-Level findet Ihr hinter der ersten geschlossenen Türe auf der linken Seite eine Kiste mit einem Fernglas. Steckt es schnell ein, um den Höhlen-Level freizuschalten.

GEFÄNGNIS-LEVEL

Um den Kittchen-Level zu aktivieren, müsst Ihr den Gefängniseinbruch durchziehen, ohne einmal die Armbrust zu benutzen.

BUNKER-LEVEL

Nachdem Ihr in Moskau von zwei Autos beinahe überfahren worden wärt, findet Ihr im Kofferraum des rechten Wagens eine PK-102, die einen weiteren Level öffnet.

PARK IN WASHINGTON

In den Slums, kurz nachdem Ihr der Spezialeinheit geholfen habt, die Scharfschützen zu erledigen, findet Ihr ein Gebäude, aus dessen Eingang Rauchschwaden aufsteigen. Im Inneren steht eine Reihe Waschmaschinen, von denen eine ein altes Wäschestück birgt. Sammelt dies auf, und der Park ist im Multiplayer-Modus freigeschaltet.

GRANDIA

PLAYERS GUIDE, TEIL 2 VON 2



Bis zum bitteren Ende:

Im zweiten Teil unseres Players Guide führen wir Euch vom Ende der Welt bis zum Ende des Spiels.

Zusätzlich findet Ihr im Kasten die Standorte der drei versteckten Dungeons. *dm*

Auf der anderen Seite

Kaum dass Ihr die gigantische Mauer hinaufgeklettert seid, geht es auch schon wieder nach unten. Im Dschungel auf der anderen Seite klettert Ihr die Rampe herunter und lauft dann Richtung Norden. Folgt dem Weg, sammelt herumliegende Gegenstände ein und geht bei dem ersten blauen Marker nach Norden. Im nächsten Abschnitt stoßt Ihr nach kurzer Zeit auf Sues Schuhe. Folgt der Klamottenspur und Ihr findet Pooy. Der führt Euch zu Gadwins Hütte, wo Ihr ein schlimmes Missverständnis mit einem kurzen Duell klärt. Am nächsten Morgen speichert Ihr in Gadwins Haus und geht dann zum Action-Icon bei der Felswand. Tretet die folgenden Felsbrocken auf ähnliche Weise weg, bis Ihr zu einer treppenartigen Pflanze kommt. Klettert diese hinauf und geht weiter bis zum nächsten Abschnitt. Weicht den Pflanzen aus und geht bei der Kreuzung mit den Bäumen nach links, um ein Mana-Ei zu finden. Verlasst die Gegend, und Ihr kommt nach Dight.

Der Schicksalsspeer

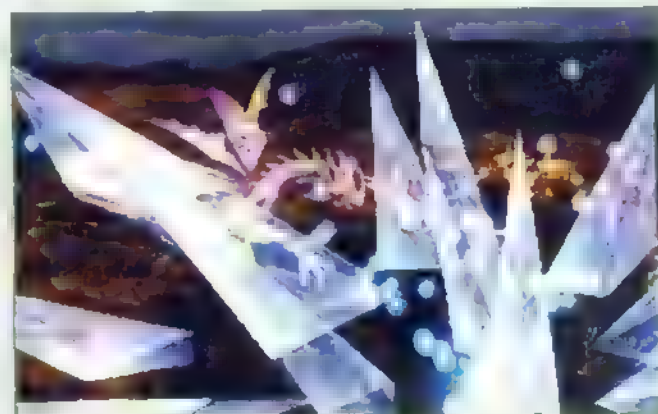
In der Dorfkneipe trifft Ihr den mysteriösen Moogay Guido. Übernachtet und geht am nächsten Tag mit Gadwin zum Dorfältesten an den Strand. Um den verlorenen Speer wieder zu beschaffen, reist Ihr zum Taifun-Turm. Die dort vorkommenden Säureflüsschen überquert Ihr mittels der Pilze und Steine. Geht nach Norden den Berg hinauf, überquert den Fels im Osten und geht wieder nach Norden. Dort findet Ihr ein Mana-Ei. Geht wieder zurück zum Anfang und dann nach Westen. Klettert über die Pilze nach oben. Haltet Euch nördlich und geht über die Pilze am Fluss. Weiter nach Norden findet Ihr noch mehr Pilzbewuchs, haltet Euch jetzt etwas östlich bis zur Spitze. Überquert die Pilze im Nordwesten und folgt dem Weg nach oben. Benutzt den Kompass, um das Gebäude in der Mitte zu finden und

betretet es, sobald Ihr dessen unfreundlichen Bewohner vertrieben habt. Speichert und geht nach Nordwesten, um ein weiteres Mana-Ei aufzusammeln. Betätigt den grünen Schalter am Boden und klettert die neue Treppe hinauf. Dann nehmt Ihr die nördlichste Treppe, klettert das Seil an deren Ende hinunter und drückt den Schalter. Geht nach oben und drückt den Schalter, der die Plattform rotieren lässt. Lauft jetzt den ganzen Weg zurück zum ersten Raum. Unten angekommen geht Ihr an dem Speicherpunkt vorbei und in die andere Richtung weiter. Nehmt die roten Stufen; nach dem nächsten Speicherpunkt trifft Ihr auf den Herrscher der Festung. Bearbeitet ihn mit Euren Spezialattacken und verwendet kritische Angriffe, um ihn am Handeln zu hindern. Nach dem Sieg steigt Ihr auf den Schalter hinter dem Thron. Die linke Tür führt Euch zum Speer. Schnappt ihn Euch und verschwindet. Haltet Euch auf dem Rückweg nach Süden und folgt den Mauern. In Dight angekommen, sprecht Ihr mit dem Dorfältesten und bringt den Speer zurück. Redet jetzt mit Gadwin, und Ihr erfahrt Euer nächstes Ziel: die Zwillingstürme. Um dorthin zu gelangen, müsst Ihr aber erstmal die Lama-Berge überqueren. Die tiefen Schluchten dieses Gebirgszuges überwindet Ihr in per Flaschenzug bewegten Körben. Geht nach Südwesten, den Hügel hinauf und überquert die Brücke Richtung Westen. Am nächsten Morgen geht Ihr weiter den Weg entlang und besteigt den ersten Korb. Jetzt nehmt Ihr den östlichsten, dann den im Süden. Von da folgt Ihr allen weiteren Körben bis zum Ausgang.

Ein feuriger Empfang

Im Gumbo-Dorf geht Ihr zur Hütte des Anführers im Westen. Nach einer kurzen Unterhaltung legt Ihr Euch schlafen und kehrt wieder zum Dorfältesten zurück. Bei der kurzen Begrüßungsfeier werden Justin und Feena per Katapult zum Drachenhort geschossen. Am Vulkan geht Ihr zunächst nach Süden und schnappt Euch ein Mana-Ei. Kehrt zum Ausgangspunkt zurück, haltet Euch nördlich und biegt nach dem Speicherpunkt nach Westen ab. Kurze Zeit später erreicht Ihr den nächsten Abschnitt. Geht nach oben,

Ihr den nordwestlichen Weg und folgt der nördlichen Abzweigung. Geht nach Nordosten und überquert die Holzbrücke. Folgt dem Weg nach Norden und achtet auf die heißen Dampf Wolken. Folgt dem Weg nach oben bis zum nächsten Speicherpunkt. Hinter der nächsten Ecke wartet ein riesiger Drache auf unsere Helden. Habt Ihr ihn besiegt, werdet Ihr in Gumbo als Held gefeiert. Nach einer Party zieht Ihr Euch mit Feena auf die einsame Halbinsel im Westen des Dorfes zurück.



Der Feuerdrache ist, wie der Name schon sagt, unempfindlich gegen Hitze. Dafür ist er um so empfänglicher für frostigen Eis- und Wasserzauber.

Die Zwillingstürme

Am nächsten Morgen geht Ihr zum Pier und redet mit dem liebeskranken Fischer Danda. Dieser bringt Euch mit seinem Boot zu den abgelegenen Zwillingstürmen. Am Strand folgt Ihr dem Kompass zum südlichen Ende des riesigen Festungskomplexes. Geht immer nach Westen und folgt der Mauer, bis Ihr zu einem Eingang kommt. Lasst Euch nicht von dem Labyrinth einschüchtern und betretet den südlichen Durchgang. Bei der ersten Kreuzung geht Ihr nach Westen bis zu einem Schalter im Boden. Diesen betätigt Ihr und geht durch die nächste Labyrinth-Öffnung. Lauft zum östlichen Weg und biegt bei der nächsten Möglichkeit nach Nordwesten ab. Danach haltet Ihr Euch südlich. Ein weiterer Schalter wartet auf Euch. Jetzt geht Ihr nach Süden, an der Falle vorbei und weiter bis zu ein paar Wachen. Nachdem Euch die zwei passieren lassen, begeben sich Ihr zu dem Gebäude in der Mitte des Platzes. Darin untersucht Ihr den seltsamen Gegenstand am Boden. Sobald Ihr versucht zu gehen, betritt Colonel Mullen die Szene und besiegt Justin im Duell. Kurze Zeit später wird Eure Gruppe getrennt. Mullen und Feena durchqueren allein die versunkenen Angelou-Ruinen. Nach kurzer Zeit übernimmt Ihr jedoch wieder die Kontrolle über Justin. Folgt dem Weg, bis Ihr Leens Hilfescrei hört. Sobald die holde Maid gerettet ist, fahrt Ihr mit dem Aufzug nach oben. Nach einigen kurzen Szenenwechseln werden Justin und Feena schließlich wieder vereint. Geht aus dem Gebäude, und Ihr trifft auf Gadwin und Sue. Zusammen verlasst Ihr die Zwillingstürme und kehrt nach Gumbo zurück.



Der Klepp-König scheint zunächst harmlos, verwandelt sich aber plötzlich in eine vierköpfige Hydra.

Scheiden tut weh

Reist zurück nach Dight, wo die arme Sue plötzlich von einem seltsamen Fieber befallen wird. Nach ihrer Untersuchung wandert Ihr zum Dunstberg. Dort haltet Ihr Euch zunächst westlich bis zum Speicherpunkt. Betätigt die Schalter, um die Steine herunter zu lassen. Folgt dem östlichen Weg und holt Euch den silbernen Schlüssel. Kämpft Euch bis zum Speicherpunkt zurück und öffnet das Tor in der Mitte. Euch tritt ein Zwischengegner entgegen, den Ihr jedoch mit ein paar starken Attacken besiegt. Nach dem Szenenwechsel erklettert Ihr die Plattform im Osten und gleich die nächste wieder herunter. Betätigt den Schalter und geht die neuen Treppen hinauf. Drückt den nächsten Schalter und geht wieder nach unten, um Euch den goldenen Schlüssel zu holen. Klettert jetzt den Hügel hinauf und lasst Euch an der Kante herunter fallen. Nach dem Tor kehrt Ihr zum Speicherpunkt zurück und geht diesmal nach Westen, wo Ihr die letzte Tür öffnet. Über die Plattform gelangt Ihr nach oben, dort sprintet Ihr über die Brücke und trifft kurze Zeit später auf den nächsten Zwischengegner. Diesen besiegt Ihr genau wie seinen Vorgänger. Beim folgenden Schalterrätsel lasst Ihr Euch Zeit beim Ausprobieren der richtigen Reihenfolge: wer falsch anfängt, korrigiert seinen Zug mit dem südlichen Knopf. Hinter den Treppen liegt der gesuchte Stein. Mit diesem im Gepäck kehrt Ihr zu Sue zurück. Um sie nach Hause zu schicken, nehmt Ihr sie mit zum Dunstberg. In der Höhle untersucht Ihr das Gerät in der Mitte und schickt Sue zurück nach Parm. Wieder in Dight, macht Euch plötzlich Gadwin Schwierigkeiten. Reist zu seiner Hütte im Tal, und Ihr müsst ein zweites Mal zum Duell antreten. Kehrt dann nach Dight zurück.

Ab übers Meer

In Dight frischt Ihr Eure Vorräte auf und besteigt Gadwins Boot. Auf der Fahrt kommen sich unsere beiden Helden näher, doch die traute Zweisamkeit wird durch eine in Not geratene Meerjungfrau gestört. Betretet die Insel und folgt dann immer Eurem Kompass, bis Ihr zu einem Gebäude in der Mitte kommt. Im Inneren wartet jedoch keine unschuldige Meer-Maid sondern vielmehr ein hässlicher Pottwal auf Euch. Der neu erlernte Drachenschlag leistet Euch hier wertvolle Dienste. Verlasst die untergehende Insel und die erste CD ist geschafft.

Neue Freunde

Vom Boot aus geht Ihr nach Süden und biegt beim ersten Pfad Richtung Osten ab. Haltet Euch nördlich und lasst Euch von den großen Pflanzen durch die Luft katapultieren. Bei der nächsten Kreuzung geht Ihr nach Süden, wo Ihr den Moogay Guido wiederseht. Geht weiter nach Osten und hüpf auf den Seerosenblättern übers Wasser. Folgt dem Weg bis zu einem zweiten Wasserlauf. Ab jetzt haltet Ihr Euch immer nordwärts, bis Ihr in eine Fallgrube stürzt. Nachdem Ihr Euch mit dem Urheber dieser Vorrichtung

Die geheimen Dungeons



Die geheimen Dungeons bieten abenteuerlustigen Entdeckern die Möglichkeit, ihren Forscherdrang gnadenlos auszuleben. Zwar sind die versteckten Level für den Verlauf der Story nicht wichtig, dafür könnt Ihr dort zusätzliche Gegenstände ergattern und Unmengen neuer Monster erlegen. Aber Vorsicht: Besonders der Turm der Versuchung verlangt Euren Helden das Letzte ab, mit einer schwachen Gruppe solltet Ihr Euch nicht einmal in die Nähe der versunkenen Ruinen wagen. Deshalb gilt: Auf jeden Fall einen gesonderten Spielstand für die Bonus-Dungeons anlegen, sonst sind Frusterlebnisse vorprogrammiert. Werden Euch die Monster zu stark oder die Level zu lang, klinkt Ihr Euch einfach aus und macht mit dem normalen Spiel weiter.

1. Das Traumschloss: Am Ausgang des südlichen Teils der Zil-Wüste geht Ihr zu den zerbrochenen Säulen. Mit dem Ausgang hinter Euch und den Säulen vor Euch schreitet Ihr an der Felswand zu Eurer Linken entlang, bis Ihr schließlich zum Eingang kommt. Lauft die Treppen nach oben und redet mit dem Mädchen; das Tor zum Schloss öffnet sich, und Ihr kommt hinein.

2. Das Soldatengrab: Am Eingang der Zil-Wüste (im Norden der ersten Hälfte) geht Ihr vom Eingang aus nach rechts und folgt der Mauer bis zur Mitte der Wüste. Dort solltet Ihr den Eingang zum Soldatenfriedhof sehen können. Nehmt verschiedene Waffen für Eure Charaktere mit, da die Monster nur durch bestimmte Angriffe zu verletzen sind.

3. Der Turm der Versuchung: Nachdem Ihr im All in Alent wart und mit der Rakete gelandet seid, geht Ihr nochmals zur Absturzstelle. Vom Eingang, der der Rakete am nächsten liegt, geht Ihr nach Osten. Ihr solltet dann die Rakete zu Eurer Linken vorbeiziehen sehen. Kurz darauf kommt Ihr zu einem Berg. Zwei Pfade führen nach oben. Sobald Ihr den Berg hinter Euch gelassen habt, geht Ihr nach Westen und haltet Euch an der Wand. Kurze Zeit später geht's nach Norden und vorbei an einigen Vogel- und Scorpion-ähnlichen Monstern. Sobald der Bergpfad nicht mehr zu sehen ist, solltet Ihr ein Loch in der Wand erkennen können. Wenn Ihr es betretet, steuert Ihr Richtung Nordosten. Sobald Ihr wieder draußen seid, betretet Ihr das Gebäude und den dazugehörigen Transporter. In einem kleinen Laden könnt Ihr ein paar nützliche Gegenstände erstehen.

angefreundet habt, speichert Ihr und stürzt Euch auf den nächsten Zwischengegner. Mit Rapps Hilfe und ein paar herzhaften Feuerzaubern entsorgt Ihr die übergroße Pflanze. In Cafu besucht Ihr den Dorfältesten, frischt die Vorräte auf und wandert dann weiter zum versteinerten Dorf. Bei näherer Durchsichtigung findet Ihr im südöstlichen Teil ein Mana-Ei. Geht jetzt nach Norden zum nächsten Abschnitt. Hier geht's weiter nach Nordwest, dann südlich und beim nächsten Marker wieder nach Nordwesten. Am Fuß des Turms wandert Ihr durch die Baracken, bis Ihr auf die wilde Milda stoßt.

Schloss Frankenstein

Verlasst den Schuppen, umgeht den Zaun und betretet den Turm. Nehmt die östliche Tür und geht durch die nächste Öffnung. Benutzt das Action-Icon an der Wand und steigt drei Türen später die Treppen hinauf. Haltet Euch östlich und nehmt die Abzweigung im Norden. Hinter der nächsten Pforte geht's wieder nach unten. Zwei Türen, eine Laserbarriere und eine weitere Tür später zerstört Ihr die Computer im Kontrollraum. Kehrt nun zum ersten Stock zurück. Diesmal geht Ihr durch die erste Seitentür im südlichen Korridor. Durchschreitet die linke Tür, benutzt das Action-Icon und kehrt zum Hauptraum des Stockwerks zurück. Geht jetzt nach Norden über die Treppen und speichert. Nehmt die südliche Tür und geht auf der anderen Seite nach draußen. Kampfeslustige Abenteurer betätigen den Schalter an der Wand, zum Weitergehen ignoriert Ihr ihn. Geht anschließend nach oben und werft einen ersten Blick auf Gaia. Um den Turm zu verlassen, flieht Ihr immer südwärts. Zurück in Cafu müsst Ihr das Dorf gegen einen Angriff der Garlyle-Truppen verteidigen. Nach dem Gefecht verlasst Ihr das Dorf Richtung Zil Padon.



Durch die Wüste

Lauft geradewegs Richtung Süden bis zum zweiten Abschnitt. Speichert und geht den Hang hinauf nach Osten. Am Weg entlang kommt Ihr im Südosten zu einem Durchgang, folgt jetzt der West-Wand bis zum Ausgang. In Zil Padon geht Ihr zum Alquada-Hotel und übernachtet. Am nächsten Morgen verlasst Ihr die Stadt in Richtung Savanne. Im Südosten findet Ihr ein Mana-Ei. Folgt dem Rand und überquert die nächsten zwei Brücken. Der Ausgang liegt im Süden. In den Bergen bringen Euch die ersten Wege zu einer vereisten Fläche. Von hier geht Ihr nach Südosten, zerstört die Eisbrocken und wandert weiter westwärts. Im nächsten Abschnitt geht Ihr nach Westen und dann immer südlich bis zum nächsten Marker. An den nächsten drei Abzweigungen biegt Ihr nach Osten. Norden bzw. Westen ab. Im Osten löst Ihr mit dem Schneeball eine ansehnliche Lawine aus und kehrt zur Markierung zurück. Geht jetzt nach Nordwesten, über den neuen Weg und dann nach Osten und Süden zum Ausgang. In Laine besucht Ihr die drei Weisen.



Wilde Visionen

Speichert und geht nach Süden. Im Westen betretet Ihr den ersten Teleporter und geht dann nach Norden, wo Ihr ein zweites Mal weggebeamt werdet. Hinter der Tür geht Ihr nach Norden, Osten und dann nach Südwesten. Hinter den Treppen gibt's ein Mana-Ei, am Ende des Weges einen weiteren Teleporter. Im nächsten Raum findet Ihr mit dem Kompass die richtige Tür und geht dann immer Richtung Norden bis zum Speicherpunkt. Im Inneren steht Ihr Eurem ersten Gaia-Monster gegenüber. Erledigt ihn mit Attacken, die alle Gegner gleichzeitig treffen. Öffnet die Schatzkiste, greift Euch das Horn und gebt es dem armen Dorlin zurück.

Am Brunnen vor dem Tore

In Zil Padon geht Ihr zum Stadt-Brunnen. Dort trifft Ihr die Mogay-Dame Gina, die Euch zum Ältesten schickt. Nachdem Ihr dessen Haus in der Mitte des Mogay-Bezirks gefunden habt, schließt er sich Euch an. Jetzt geht Ihr durch den geheimen Eingang am Brunnen. Folgt der Wand Richtung Nordosten, überquert den felsigen Weg und geht nach Norden. Vom Marker aus geht Ihr nach Nordosten und haltet Euch dann im zweiten Abschnitt immer am Weg. Am Ende der Straße geht Ihr nach Süden und betätigt den Schalter. Durchquert den Tunnel und geht über die schwebenden Plattformen nach Westen. Den Wächter besiegt Ihr nach bewährtem Muster. Geht jetzt nach oben und holt Euch das Amulett. Der Rückweg wird durch die Garlyle-Truppen versperrt, und Ihr müsst in die andere Richtung fliehen. Springt nach unten und folgt dem Weg, bei der nächsten Kreuzung geht Ihr nach Nordwesten. Bei der Flucht vor den Golems bleibt Euch nur ein Weg.

Die Rettung

Mit Justin geht Ihr nach Südosten, speichert und biegt hinter der Tür erst nach Südwesten, dann nach Südosten ab und klettert danach die Treppe hinauf. Nehmt den Weg im Nordwesten und biegt dann zwei Mal nach Südosten ab. Hinter den Treppen trifft Ihr Mullen, der Euch sogar unterstützt. Fahrt mit dem Aufzug nach oben. An Bord der Grandeur geht Ihr durch das Tor und speichert. Folgt jetzt dem Weg und benutzt die Soldaten als Trainingspartner für Rapp und Guido. Sobald Ihr bereit seid, geht Ihr durch das Ost-Tor im zweiten Raum und schlägt Euch mit den drei Leutnants Nana, Saki und Mio. Benutzt zuerst Justins mächtigste Attacken und erledigt die drei nacheinander. Geht weiter und stellt Euch General Baal. Benutzt Justins W-Slash, und der alte Soldat ist schnell besiegt. Nach Eurer Flucht vom zerstörten Luftschiff landet Ihr in Laine und haltet Kriegsrat mit den drei Weisen.

Die Regenbogen-Berge

Betretet die Berge über den Eingang am See in Laine. Hangelt Euch über das erste Seil, nehmt dann das südliche und klettert die Ranken hinunter. Jetzt schwingt Ihr Euch auf das nächste Tau und balanciert dann über den südlichsten Strick. Weiter Richtung Nordwesten seht Ihr einen Marker. Von dort erreicht Ihr über das nächste Seil die Spitze. Am Speicherpunkt biegt Ihr nach Nordwesten ab, beim nächsten Seil geht's nach Osten. Hinter der Brücke klettert Ihr das nächste Tau hoch, geht nach Südosten und folgt dem Weg. Ihr steht am Fuß des Regenbogens.

Älert

Greift Euch das Mana-Ei bei den Stufen, speichert und geht weiter. Auf dem Weg ins Innere stellen sich Euch drei Zwischengegner in den Weg. Diese habt Ihr bereits in

anderen Variationen besiegt, weshalb Ihr sie leicht loswerdet. Speichert jedoch vorsichtshalber zwischen jedem Kampf. Im Gebäude sprecht Ihr mit allen Liete-Bildern und betretet dann die höher gelegene Tür. Endlich habt Ihr die mysteriöse Dame gefunden, die sich prompt Eurer Truppe anschließt. Nach einem kurzen Einkaufstrip in Zil Padon betretet Ihr die Luzet-Berge. Haltet Euch südlich und öffnet das Tor. Nach den Treppen folgt Ihr dem Weg und geht bei der Kreuzung hinter den tanzenden Yetis nach Süden. Im zweiten Abschnitt geht Ihr nach Osten, bei der Kreuzung nach Süden und dann nach Südosten. Orientiert Euch am Kompass und betretet die Basis.

Meuterei auf der Bounty

Im Inneren trifft Ihr auf die Überreste der Garlyle-Truppen, die Euch diesmal als Verbündete zur Seite stehen. Geht durch die rechte Tür und schlägt Euch zum Kommando-Raum durch. Redet mit den Verwundeten, um Informationen über Baal und Mullen zu bekommen. Untersucht die Statue in der Ecke und geht durch die geheime Passage. Dort begegnet Euch der verletzte Mullen. Nachdem Ihr die Leiter zu den unterirdischen Ruinen hinabgestiegen seid, speichert Ihr und geht immer nach Süden. Schlägt Euch bis zum dritten Abschnitt durch und nehmt die Treppen nach oben. Wieder einmal müsst Ihr Euch dem größenwahnsinnigen Baal stellen. Benutzt Eure mächtigsten Attacken und achtet auf den Tentakelarm. Nach der Schlacht seht Ihr Euch im Militärlager um. Kauft ein und unterhaltet Euch mit Feena. Danach haltet Ihr Kriegsrat im Kommando-Zelt und macht Euch auf nach Zil Padon. Helft den armen Einwohnern im Kampf gegen die fiesen Monster und geht zum Mogay-Sektor. Ein weiteres Gaia-Monster erscheint.

Einer für Alle, Alle für Einen

Wandert nochmals durch die Luzet-Berge zur Basis und betretet den Kontrollraum. Von dort lauft Ihr zum Maschinenraum, klettert dort die Treppen herunter und durch die Tür auf der anderen Seite. Nach der Zwischensequenz redet Ihr in Zil Padon mit Rapp und Liete. Geht ins Zelt und dann zu Guidos Hütte, kehrt dann wieder zum Zelt zurück. Um Feena zu finden, geht Ihr zum Armee-Lager. Nach einer herzergreifenden Szene kehrt Ihr schließlich mit Justin nach Zil Padon zurück. In der Stadtmitte unterhaltet Ihr Euch mit Guido, und die Truppe vereint sich wieder. Zusammen geht Ihr durch die Teleporter-Tür. Haltet Euch östlich und arbeitet Euch bis zum Ober-Magier vor. Dieser lässt sich schnell mit ein paar Specials bezwingen – her mit dem Zauberschwert.

Auf dem Weg

Sorgt dafür, dass Euer Item-Vorrat gut aufgefüllt ist und geht wieder zum Militärstützpunkt. Dort zwingt Ihr Euch durch den

Riss in der Nordwand, speichert und betretet den zweiten Abschnitt. Geht durch die erste Tür an der Treppe, bei der Kreuzung biegt Ihr nach Osten ab und nehmt dann die westliche Abzweigung. Dort kehrt Ihr die Treppen um und speichert. Drückt den blauen, roten, gelben und grünen Schalter, um das Tor zu öffnen. Dahinter nehmt Ihr den südlichen Weg, öffnet per Schalter das Tor und dreht die Treppen nochmals um. Geht nach Westen und untersucht den Energieball, wenn er gelb leuchtet. Dreht jetzt den Diamanten, um durch die andere Tür zu gehen. Nach dem Speicherpunkt müsst Ihr Euch mit dem bekannten Gaia-Battler auseinandersetzen. Kurze Zeit später begegnet Euch Mullen, der Justin zum Duell fordert. Wie schon sein Vater, so hat auch der Colonel dem W-Slash nichts entgegen zu setzen.

Das letzte Gefecht

Geht nach Norden, am Kaktus vorbei und erledigt die riesige Pflanze mit ein paar starken Zaubersprüchen. Klettert dann das Seil hoch und geht durch das Tor im Norden. Nach dem dritten Abschnitt dreht Ihr den Raum, indem Ihr Euch in die Kugel stellt, und geht dann nach Norden. Der nächste Zwischengegner ist besonders am Auge empfindlich. Untersucht das Action-Leon und geht durch die neue Tür. Nach den ersten beiden Röhren geht Ihr nach Osten, Westen und schließlich nach Süden. Ein paar Durchgänge später untersucht Ihr die drei farbigen Säulen. Geht zurück und durch die freigewordene Tür. Fahrt auf der schwarzen Luftblase nach oben und Baal stellt sich Euch ein letztes Mal. Ein Aufzug später, und Ihr seid bereit für den letzten Kampf gegen Gaia. Leider dürft Ihr hier nicht speichern. Stattdessen müsst Ihr Euch an der Schatztruhe mit Euren mächtigsten Heilungsgegenständen fit machen und die Ausrüstung vervollständigen. Im Kampf mit Gaia konzentriert Ihr Euch in der ersten Runde auf einen der beiden kleinen Auswüchse. Greift ihn mit normalen Attacken an bzw. erhöht die Werte Eurer Truppe durch Lienes Sternensymphonie. Sobald die zusätzlichen Gegner auftauchen, greift Ihr zu Justins Himmel & Erde-Special und erledigt so die kleinen Widerlinge. Sobald der Gaia-Körper allein steht, ist er kein Problem. Danach müsst Ihr nochmal gegen eine abgespeckte Version antreten – das war's!



Baals letzte Mutation: Zerstört zuerst den Gaia-Kristall, da dieser die mächtigsten Attacken verursacht. Danach nehmt Ihr ihn Stück für Stück auseinander.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Gelbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Xploder- und Game-Buster-Modulen funktionieren. Ausnahme von der Regel ist diesmal "Die Hard Trilogy 2": Auf alten Geräten und billigen Nachbauten funktioniert's leider nicht.

DIE HARD TRILOGY 2

BEMERKUNGEN	CODE
Teil 1:	
Energie	E008CD7D 0001 80102734 01F4
Alle Waffen	E008CD7D 0001 80102810 00FF
Teil 2:	
Energie	E008CD7D 0002 800EE37C 01F4
Alle Waffen	E008CD7D 0002 800EE38C 00FF
Teil 3:	
Energie	E008CD7D 0003 800FAD5C 01F4
Unendl. Nitro	E008CD7D 0003 800FAD68 1388
Unendl. Zeit	E008CD7D 0003 800FCB10 F000

ROLLCAGE STAGE 2

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Extras	80019DEC 0300
feigeschaltet	80019DEE 0019 80019DF0 00FF 80019DF2 0000 80019DF4 0000

FEAR EFFECT

BEMERKUNGEN	CODE
Munition	D003DE74 0002 8003DE76 3C00
Zeit	D0028368 0008 80028366 3C00
Keine Angst	D0047F54 0068 80047F56 3C00

STREET SKATER 2

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Zeit	8003872E 0098
Alle Level	8008D3F8 FFFF
Alle Skater	8008D400 FFFF
Alle Boards	8008D404 FFFF 8008D406 FFFF
Alle Filme	8008D3F4 0002

ARMY MEN 3D

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	80042206 2402 80062204 0080

RE: SURVIVOR

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800A8734 00C8
Volle Munition	D006FD9C 0002 8006FD98 0000

ROAD RASH JAILBR.

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800D5846 5A5A
Kein Schaden	800D585C 4040
Nitro	300D82CC 000A
Alle Waffen	800D82C4 FFFF 800D82C6 FFFF

CASTLEVANIA: LoD

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	811CC00A 2710
Gold	811CC012 2710
Rote Juwelen	811CC015 0064

TONY HAWK SKATEB.

BEMERKUNGEN	CODE
99 Tapes:	
Tony Hawk	810DE9FC 6300
Bob Burnquist	810DEA10 6300
Geoff Rowley	810DEA24 6300
Bucky Lasek	810DEA38 6300
Chad Muska	810DEA4C 6300
Kareem Campbell	810DEA60 6300
Andrew Reynolds	810DEA74 6300
Rune Glifberg	810DEA88 6300
Jamie Thomas	810DEA9C 6300
Elissa Steamer	810DEAB0 6300

PROFI TIPPS

MDK 2



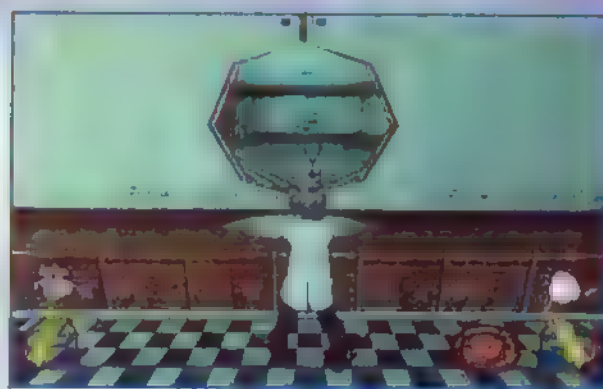
Bevor Ihr bereits im ersten Level des abgedrehten Action-Adventures vor Frust Euren Dreamcast aus dem Fenster werft, solltet Ihr Euch unsere Tipps für die härtesten Passagen der ersten drei Level zu Gemüte führen.

Kurts Kampf über den Wolken

Nachdem Ihr mit Kurt am Ende von Level 1-C dank Ventilator auf eine himmelhohe Plattform gelangt seid, steht Ihr der riesigen Maschinerie gegenüber, in der der erste Boss sitzt. Zunächst solltet Ihr via Sniper den beiden fliegenden Energieballträgern das Licht ausknipsen, um zu verhindern, dass weiter Aliens in die Arena springen. Als nächstes richtet Ihr Euer Scharfschützengewehr Richtung Boss-Schiff, in dessen Mitte vier Energiebälle auf ihre Vernichtung warten. Da Ihr unablässig von dicken Laserstrahlen beharkt werdet, müsst Ihr im Sniper-Modus ständig seitlich hin und her laufen, um nicht getroffen zu werden. Auf die selbe Weise erledigt Ihr ohne Blessuren einen weiteren Ball und letztlich den Boss.

Der fliegende Hund

Zu Beginn von Level 2-C findet Ihr mit Max den Jetpack. Nachdem Ihr das Fluggerät an der Zapfsäule aufgetankt habt, fliegt Ihr durch die sich öffnende Decke in einen runden Raum. Weiter nach oben gelangt Ihr erst, wenn Ihr die Handvoll Lasergeschütze an den Wänden zerstört habt. Um Energie und Munition zu sparen, lauft Ihr mit Max ständig im Kreis an der Wand entlang und zielt dabei mit dem Analog-Stick auf die Laser. Habt Ihr alle abgeräumt, dürft Ihr einen Raum höher fliegen und dort auf die gleiche Weise vorgehen. Noch eine laserhaltige Schleuse später gelangt Ihr in eine Alien-verseuchte Halle. Um die zwei mächtigen Gegner auf der schwebenden Plattform zu erledigen, betankt Ihr Euren Jetpack an der allerersten Zapfsäule, fliegt schleunigst ganz nach oben und beballert die Monster aus vier Waffen gleichzeitig. Habt Ihr die Plattform nach einigen Versuchen (Energieverlust unvermeidlich!) gesäubert, könnt Ihr von ihr aus gemütlich die restlichen Aliens und ihre Nester erledigen.



Ein Klobesuch mit Dr. Hawkins ist zu Anfang des dritten Levels unabdingbar

Doktorspiele

Für die Jump'n'Run-Sequenz in Level 3-B benötigt Ihr eine Leiter, die Ihr aus den Rohren und dem Kabel bastelt. In 3-C müsst Ihr Euch beeilen: Nachdem Ihr via Hebel die Schleuse geöffnet habt, findet Ihr einen Magnet. Zusammen mit dem Klebeband bastelt Ihr Euch ein Paar schwere Schuhe. Um nicht zu ersticken, setzt Ihr das leere Fischglas auf. Durch Zick-Zack-Laufen weicht Ihr auf Eurem Weg durch's Freie den Lasergeschossen des Raumschiffes aus. Dem Endgegner von Level 3 solltet Ihr mit einigen Energy-Drinks im Gepäck gegenübertreten. Bewegt den Hebel, springt in den Teleporter, betätigt den Hebel an der anderen Wand und lauft über den roten Knopf. Wiederholt das Ganze einige Male.

SYPHON FILTER 2

TEIL 2: VON COLORADO BIS ZUM SHOWDOWN



Extrapack für "Syphon Filter 2"-Fans: Diesmal gibt es nicht nur den Rest der ersten CD, sondern gleich die Lösung für alle Levels. So kommt Ihr in den Genuss einer genauen Beschreibung, bevor womöglich die BPJs zuschlägt. *us*

Colorado, USA

1-70 Bergbrücke: Ignoriert anfangs den Kommandeur vor Euch und geht statt dessen zum Brückenrand. Dort hängt Ihr Euch an die Kante und bewegt Euch in Richtung Brückenmitte, bis Ihr am Jeep vorbei seid. Steigt nun wieder hinauf, ohne bemerkt zu werden. Laufen vor zum LKW und wartet, bis sich die beiden Wachen dort in Bewegung setzen. Achtet darauf, wohin sie gehen und nehmt dann die andere Seite um das Fahrzeug herum, in dem Ihr Ausrüstungsgegenstände findet (A). Darunter eine Tränengasgranate, mit der Ihr zurücklauft und sie über den Jeep werft, um den Kommandeur ohne Alarm zu eliminieren (B). Säubert nun den Rest der Brücke vorsichtig mit einem Scharfschützengewehr (hebt das eine Ganoven-Duo für später auf), bevor Ihr



Euch auf die Suche nach dem GI macht. Dazu hangelt Ihr Euch wieder an der Kante entlang und lasst Euch auf die Brückenpfeiler unter der Straße hinab. Die vier Sprengkörper werden von Söldnern bewacht, seid also vorsichtig und legt sie am besten aus sicherer Entfernung um. Steigt danach wieder hinauf und lauft zum anderen Ende des Übergangs und in den Tunnel. Tastet Euch dort an der Biegung (C) so nahe wie möglich heran, ohne bemerkt zu werden. Um die GIs zu befreien, müsst Ihr hier möglichst schnell und präzise zwei Kopfschüsse setzen. Weiter geht es dann Richtung Tunnelende (D), die aus den LKWs stürzenden Feinde benötigen ebenfalls einen Kopfschuss. Eure Mitsstreiter helfen Euch dabei zwar, aber lasst Euch trotzdem keine Zeit, denn wenn einer stirbt, ist die Mission gescheitert.



Gut gehangelt ist halb gewonnen: Auf diese Weise bemerken Euch die Brückenposten nicht, und Ihr kommt an einen Sprengkörper.

McKenzie Airbase - außen: Als Faustregel hier gilt: Egal welche Waffen ihr findet, die GIs dürfen nicht umgebracht werden. Wappnet Euch deshalb mit Eurem Handtaser und wartet, bis die Gegner von Euch abgewandt sind. Schleicht dann mit der X-Taste heran und verpasst ihnen einen Stromstoß, um sie ruhig zu stellen. Als erstes folgt Ihr so dem Pfad bis Punkt (A). Dann betäubt Ihr erst den Soldaten beim LKW und holt Euch dort unbedingt das Gewehr (B). Schleicht Euch weiter vor und klettert auf das Dach in der Gasse (C). Hangelt Euch dort links hinunter und versteckt Euch hinter dem Vorsprung. Wartet nun, bis der eine Soldat um den Laster kommt und schockt ihn von hinten. Den zweiten im Gang erwischt Ihr, indem Ihr vorsichtig über die Kisten vor ihm klettert und Euch von hinten anschleicht (D). Belauscht nun die Unterhaltung und haltet Euch verborgen, bis ein weiterer GI an Euch vorbeikommt. Laufen zur Lagerhalle rechts (E) und öffnet das Tor. Innen eliminiert ihr den Agenturpiloten mit dem Scharfschützengewehr und sabotiert das Flugzeug (F). Wieder draußen, nehmt Ihr nun die andere Abzweigung bis zu einem Querweg (G), bei dem Ihr aufpasst, dass Euch die Scheinwerfer nicht sehen. Die folgende Straße ist knifflig und braucht gutes Timing: Wartet hier einen vorbeifahrenden Laster ab, an dessen Seite Ihr entlangspintet, nur so entdecken Euch die Wachen nicht. Laufen solange, bis Ihr an der Nische rechts von Euch vorbei seid, danach lasst Ihr das Auto vorbei und rennt in die gleich darauf folgende Abzweigung links (H). Folgt danach Morgan weiter durch die Hallen. Nach der Unterhaltung schleicht Ihr Holman nach und wartet, bis er sich von seiner Begleitung trennt. Macht diese unschädlich und folgt ihm danach vorsichtig. Geht hinterher den Weg zurück und zu Punkt (I). Von hier aus schleicht Ihr vorsichtig über das offene Gelände und weicht allen Lichtquellen aus, bis Ihr zum Laster (J) kommt. Startet diesen und lauft danach in den Tower, sobald die Wächter ihm hinterher

rennen. Haltet Euch rechts und fahrt mit dem Lift (K) nach oben. Oben angekommen, geht Ihr rechts herum und betäubt den GI an der Karte. Nun müsst Ihr ganz schnell wieder zurück und den so abgelenkten zweiten Soldaten erwischen, bevor er das Opfer sieht. Danach greift Ihr Euch an der inneren Wand die Transponderfrequenz und fahrt wieder nach unten. Verlasst den Tower am anderen Ende und betäubt auf dem Flugfeld alle Gegner, um an den Helikopter zu kommen (L).

Colorado Zugfahrt /Colorado Zugrennen: Diese beiden Abschnitte sind gradlinig: Laufen einfach immer Richtung Zugspitze und erledigt die anstürmenden Agency-Schergen. Das Zeitlimit beim zweiten Teil muss Euch nicht viele Sorgen machen, es ist großzügig gewählt. Nur bei Granaten ist mehr Vorsicht geboten, da Ihr auf den Waggons nur bedingt Ausweichmöglichkeiten habt.



Eine Zugfahrt, die ist lustig: Die beiden Level auf der fahrenden Eisenbahn sind die leichtesten im Spiel, nur vor Granaten solltet Ihr auf der Hut sein.

C-130 Absturzstelle: Schlagen Euch zur Flugzeugspitze durch und achtet dabei besonders auf den Granatenwerfer hinter dem Wrackteil. Folgt der Wegbiegung nach links bis zum nächsten Teil und geht dort solange nach vorne, bis Ihr den Feind von einem Hinterhalt sprechen hört. Rennt schnell zurück und weicht Schüssen durch eine Rolle aus. Um hier weiter



zu kommen, schlägt Euch rechts vom Wrack durch, da links besonders tückische Schützen warten. Weiter geht es nun rechts herum zum abgebrochenen Heck, an dem ihr die gesuchten Disketten aufammelt. Hechtet danach sofort hinter das Wrackteil, da nun vier Scharfschützen auf Euch feuern. Besonders effektiv räumt Ihr diese aus dem Weg, wenn Ihr in der nun hinter Euch liegenden Kiste den Granatwerfer aufammelt und diesen einsetzt. Danach erwarten Euch mehrere solcher Trupps, beim vorhin schon gefährlichen Wrackteil geht Ihr diesmal nach rechts: Hier warten zwar ebenfalls wieder Scharfschützen, doch sind diese aus der Entfernung leichter zu erledigen als die Feinde bei den anderen zwei Wegmöglichkeiten. Am Ende seht Ihr Archer an einem Hubschrauber hängen, erledigt ihn mit einem gezielten Kopfschuss – das ist nicht einfach, aber durchaus machbar.



Durch diese enge Gasse muss es kommen... Dieses Wrackteil ist die Schlüsselstelle des Levels, nehmt jeweils den Weg rechts daran vorbei.

New York, USA

Ausstellungszentrum: Erledigt mit Eurer schallgedämpften Waffe die Agenten und lauft durch die Gänge bis zum Museumseingang vor, dort eliminiert Ihr eine weitere Gruppe. Im verstellten Gang dahinter schießt Ihr links den Ventilationsschacht frei (A) und klettert hinein. Folgt danach dem Gang nach rechts, bis Ihr an einen Ausstellungsraum kommt (B). Dort springt Ihr über die Kisten auf das Laufgitter nach oben, am vorderen Ende findet Ihr einen weiteren Schacht. Steigt hier nicht aus dem ersten möglichen Ausgang, sondern krabbelt zum zweiten (C): Von hier aus zielt Ihr mit Eurer Armbrust auf den Körper des Soldaten darunter (nicht

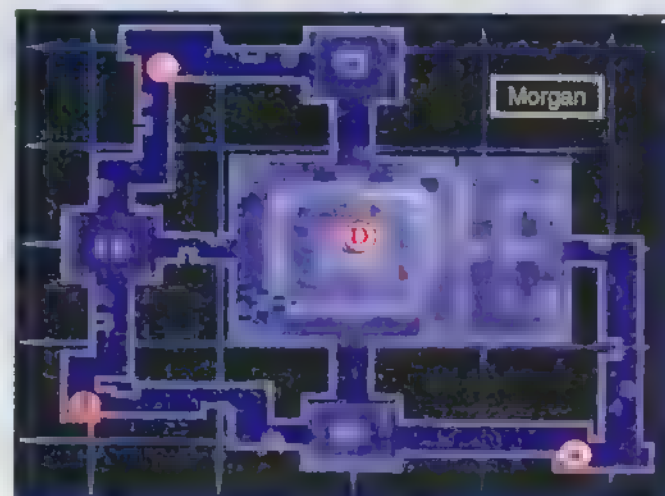


Da soll's bei der Ausstellung hingehen: Einer der Steinbrocken ist über Stufen greifbar, danach springt Ihr links herum zum Schacht.

den Kopf!), um diesen zu betäuben. Begeht Euch nun zum Ende des Schachts und steigt dort aus. Die beiden herbei eilenden GIs dürfen Euch nicht sehen, versteckt Ihr Euch unterhalb des Gangs. Steigt danach vorsichtig hinauf und betäubt den einen mit dem Taser und folgt dem anderen zum Ende des Gangs (D), wo Ihr das gleiche macht. Klettert als nächstes auf die Kisten im angrenzenden Raum und betäubt von oben herab einen weiteren GI mit der Armbrust, um dann aus der versteckten Tür neben ihm (E) hinaus zu gehen. Als nächstes schleicht Ihr weiter zum Raketenraum (F) und verfährt dort wie gehabt mit den GIs. Danach klettert Ihr die Kisten hinauf und wagt einen Sprung auf den Gang. Nun steht erneut eine Tour durch die Lüftung an, die Euch nach einem Kampf gegen einen Granatwerfer gleich in einen zweiten Schacht führt (G). Folgt dem Weg links, bis Ihr zur Pyramide kommt (H). Eliminiert dort zuerst alle Gegner, steigt danach hinunter und geht in den Gang links. Dort betäubt Ihr vorsichtig die zwei GIs und aktiviert das Ablenkungsmanöver (I). Im Eck findet Ihr an der Decke den Zugang zu einem Ventilatorenschacht, den Ihr sogleich erklimmt. Zwischendurch erwarten Euch zwei Agenten in einem Verbindungsraum (H), die Ihr am besten rechtzeitig mit einer Granate entsorgt. Achtet danach selber darauf, dass Euch keine erwischen, bis Ihr rauskommt. Auf dem Weg nach unten schickt Ihr wieder zwei Soldaten gewaltlos ins Reich der Träume (K). Im nächsten Ausstellungsraum müsst Ihr Eure Aktionen genau timen, dass niemand etwas davon mitbekommt, um nach links hinten zum nächsten Schacht vorzudringen (L). An dessen Ende müsst Ihr darauf achten, dass der Soldat am nächsten zu Euch nicht mitbekommt, wie Ihr das Gitter entfernt. Danach schleicht Ihr im Dunklen nach links in den Gang (M). Im abschließenden Stonehenge-Raum ist Eure Geschicklichkeit gefragt: Erst eliminiert Ihr ein Gegner-Trio, dann müsst Ihr über die Steinbögen springen, um den letzten Ventilationsschacht (N) zu erreichen.

Morgan: Sprintet als erstes zum Gang gegenüber Eurer Startposition bis zur Bombe (A). Wartet dort auf Teresa und beschützt sie, während

sie den Sprengstoff entschärft. Sprintet danach wieder Teresa nach und helft Ihr bei der nächsten Entschärfung (B). Vorsicht, einer der Schurken trägt eine Schutzweste! Das gleiche wiederholt sich ein drittes und letztes Mal (C), bevor Ihr gegen Morgan direkt antretet. Kehrt zu diesem Zweck zurück zum Hauptraum (D), wartet und weicht seinen Granatwerfer-Angriffen aus. Sobald Teresa per Funk das Okay gibt, erledigt Ihr ihn am besten mit einem Kopfschuss.



Moskau, Russland

Moskau Club 32: Lauft auf dem Steg links herum und danach über die Beleuchtung. Passt auf, dass Ihr nicht von den Granaten erwischt werdet und springt dann über die so entstandene Lücke. Von hier aus könnt Ihr Euch herunterlassen und aus der Deckung relativ sicher die Wachen erledigen. Verlasst den Raum durch die Hintertür und folgt den Abgängen immer weiter nach unten – seid dabei besonders vorsichtig, da hinter vielen Ecken Scharfschützen lauern. Als einfache Faustregel gilt: wo ein solcher ist, da führt der richtige Weg entlang. Nach einer Weile kommt Ihr an einer Fensterfront vorbei (achtet auf den Granatwerfer!) und dann zu einer Bar. Erledigt dort den Feind hinter dem Tresen, und versteckt Euch kurz dahinter, da Ihr sonst von hinten gemeuchelt werdet. Am Ende des Flurs steigt Ihr in den Lüftungsschacht und krabbelt bis zu dessen Ende. Dort erledigt Ihr die beiden Gegner und sprintet an der Polizeibelagerung vorbei. Hinter dem Empfang betätigt Ihr einen Schalter, der einen Geheimgang öffnet. Folgt auch hier dem Weg immer weiter nach unten, bis Ihr an eine verschlossene Tür kommt. Tretet diese auf, und Ihr landet in einem Raum mit Stroboskop. Versteckt Euch hinter einem Lautsprecher und macht das Feind-Duo auf der Tanzfläche unschädlich, danach erledigt Ihr den Granatwerfer auf dem Balkon mit einem Kopfschuss. Steigt hinauf und hinter dem



Tresen des Grauens: Ihr braucht ihn zwar zum Schutz, bleibt Ihr aber zu lange dort versteckt, landet eine Granate in Eurem Schoß.

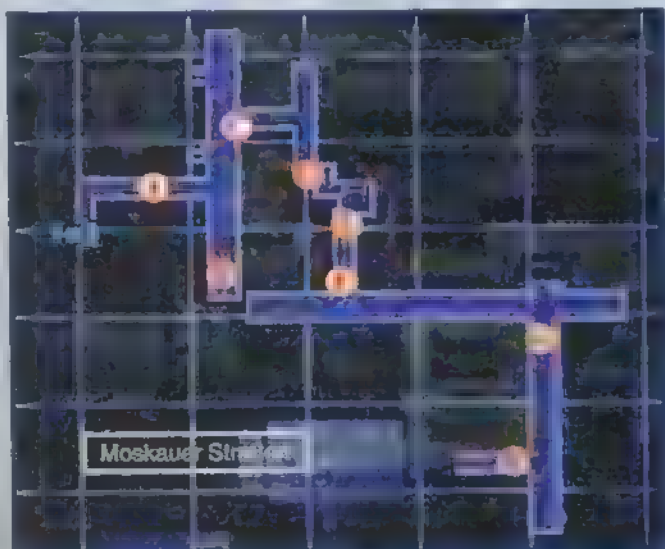
Tonstudio an der Miliz vorbei in die Toilette. Dort wartet ein letzter Gegner, bevor Ihr durch das Fenster nach draußen kommt.

Moskauer Straßen: Wartet, bis die beiden Polizisten von einer Granate erledigt werden und nehmt die Abzweigung rechts. Ignoriert am besten den Werfer auf dem Dach und konzentriert Euch auf die Feinde im Tunnel (A). Geht an der Kreuzung zuerst rechts und betäubt die Polizisten, danach schnappt Ihr aus ihrem Wagen den Tränengaswerfer (B). Zurück geht es in die andere Richtung (passt auf den Unfall auf), erledigt dort die beiden Scharfschützen aus der sicheren Deckung des Wartehäuschens. An der nächsten Kreuzung (C) wird es kritisch: Die fünf Wachen stellt Ihr am besten mit dem Tränengas kalt. Zielt dabei aber bevorzugt mit der automatischen Aufschaltung, denn Eure Munition erlaubt maximal einen Fehlschuss. Folgt dem nun frei gewordenen Weg und achtet darauf, nicht von Gregorov getroffen zu werden. Sobald Euch das Auto hinterher rast, springt Ihr schnell in die Nische rechts vor Euch (D). Klettert vorsichtig zwischen den Flammen



Die Polizei, Dein Freund und Helfer: Habt Ihr das Feuerduell vor Euch unblutig beendet, greift Ihr Euch zur Belohnung das Tränengas aus dem Auto.

nach oben und folgt dem Weg links durch die Dächer. Seid nach dem zweiten Sprung (E) vorsichtig und erledigt sofort den Schützen zu Eurer Seite. Steigt wieder auf die Straße hinunter und lauft nach vorne bis zum Querbalken (F), an dem Ihr Euch festhaltet, wenn die beiden Autos anbretern. Danach biegt Ihr links ab und rennt schnellstens nach vorne. Den Granatwerfern auf dem Dach könnt Ihr nur mit Geschick ausweichen: etwas leichter fällt es Euch, wenn Ihr Euch ganz links an der Hauswand haltet. Hinterher geht es nach rechts in eine Straße, in der Gregorov auf Euch lauert (G). Sucht hinter allen Autos Schutz, da er Euch sonst schnell mit einem Kopfschuss trifft. Zu lange könnt Ihr allerdings auch nicht warten, da nach mehreren Schüssen die Autos explodieren.



Gewöhnt Euch an, vorbeifahrende Wagen als Deckung zu nutzen und seine Schüsse mitzuzählen: Nach je drei oder vier Geschossen folgt eine kurze Pause, die Ihr nützt. Nach einer Weile erreicht Ihr rechts den Parkeingang (H), von dem aus es in den nächsten Level geht.

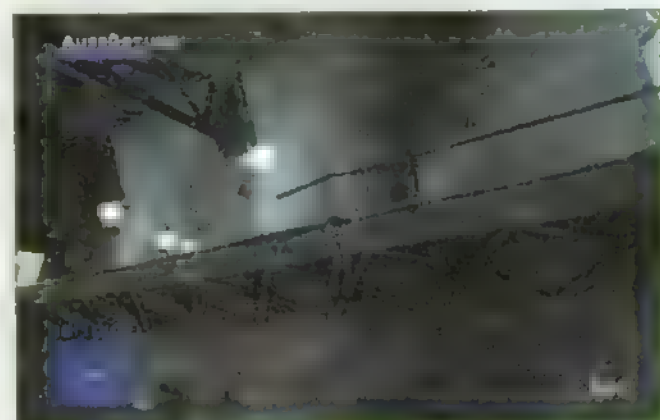


Volkov Park: Eliminiert die beiden Agenten und folgt Gregorov zum Bauwerk (A), ohne dass er Euch einen Kopfschuss verpasst. Die Bäume helfen dabei als gute Deckung. Sobald Ihr ihm zu nahe kommt, flüchtet er weiter. Folgt seiner Spur, bis Ihr in so dichten Nebel kommt, dass Ihr Eure Nachtsichtbrille aufsetzt (B). Wechseln nun zu Eurem Nachtsichtgewehr und macht Euch bereit, denn in diesem Bereich sind mehrere Wachen, die Ihr mit viel Vorsicht und auf Entfernung eliminiert. Danach begeben sich zum Ausgang (C). Im nächsten Parkabschnitt (D) verfährt Ihr wie gehabt, allerdings sind die Gegner diesmal Scharfschützen und noch gefährlicher. Habt Ihr sie erledigt, geht es geradeaus weiter zu einer Brücke (E). Dem Hinterhalt dort entflieht Ihr schnell, indem Ihr nach unten abhaut und dort den einsam nachlaufenden Feind eliminiert. Dann macht Ihr Euch am besten in einer Richtung davon und nähert Euch langsam, bis Ihr die Gegner mit dem Nachtsichtgewehr anvisieren könnt, aber selbst noch nicht in ihrer Reichweite seid. Danach geht es einfach geradeaus weiter, bis Ihr zum Duell mit Gregorov kommt (F).

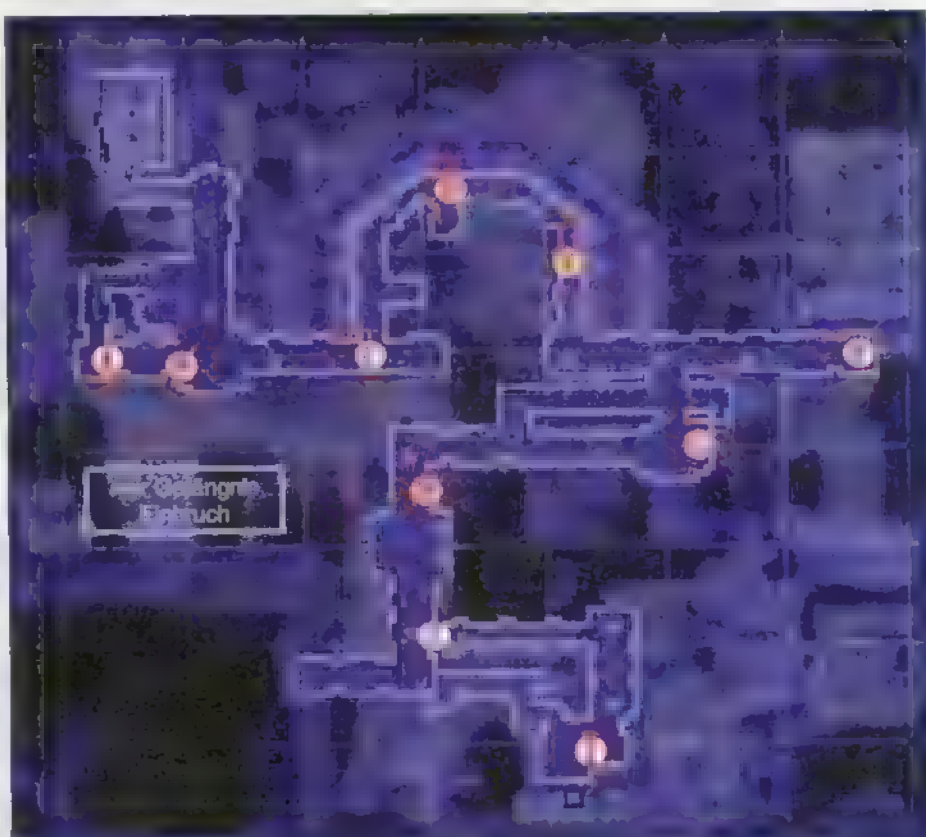
Gregorov: Beim Showdown gegen Gregorov ist eine passive Taktik Trumpf. Geht ihm möglichst weit aus dem Weg und zerschießt die vier Scheinwerfer über dem Platz. Vorsicht, bei einem Schuss entdeckt er Eure Position schnell. Habt Ihr alle Lichter zerstört, müsst Ihr Euch mit Eurem Nachtsichtgerät einfach nur vorsichtig an ihn heranschieben und ihm einen Satz Strom mit dem Taser verpassen.

Sibirien, Russland
Aljir Gefängnis - Einbruch: Über das Zeitlimit müsst Ihr Euch erstmal keine Gedanken machen. Nehmt den Dusche-Ausgang und wartet, bis die Wache sich unterhält, dann schleicht Ihr nach rechts. Biegt gleich in den Raum daneben ab und folgt ihm, bis Ihr die Frauenschreie hört (A). Schleicht vorsichtig um das Eck und stellt den

Wächter mit dem Taser ruhig. Geht nun zurück und nehmt den anderen Weg zur gleichen Stelle. Schockt hier den zweiten Wächter und versteckt Euch sofort hinter der Säule daneben (B). Die Beamtin, die nun herkommt, müsst Ihr schnell mit dem Taser überraschen. Weiter geht es links, bis Ihr eine Tür seht. Schaut nur ganz kurz hinein und wartet dann, bis der Wächter rauskommt (C). Ist er betäubt, macht Ihr Euch auf zum Gefangenentrakt. Beim verschlossenen Tor (D) wartet Ihr ab, bis sich der Brückenwächter entfernt hat und kümmert Euch dann um die Wache, die aus der Zelle kommt: Diese müsst Ihr allerdings unbedingt im Raum erledigen, sonst werdet Ihr entdeckt. Schleicht danach vorsichtig weiter, bis Ihr den zwei Wachen zuhört, die über einen abgestürzten Kollegen reden. Schleicht so nahe an sie heran, bis kein Gelände mehr da ist und hängt Euch an den Steg (E). Am anderen Ende geht Ihr nun durch das Tor nach links. Schleicht hinter dem Wächter her und betäubt ihn ebenso wie die aggressive Beamtin (F). Nehmt danach den Quergang nach links. Betretet den Fahrstuhl und fahrt nach unten (G). Wenn er wieder nach oben geht, versteckt Ihr Euch in der Grube unter ihm. Wenn die hereinkommende Wache verkündet, dass alles ruhig ist, wartet Ihr noch, bis sie draußen ist und schleicht dann ganz vorsichtig in den Gang rechts. Die dort stehende Wache umgeht Ihr



Auch Lian kommt um's Klettern nicht herum: Im Frauengefängnis passiert Ihr nur so unbemerkt diese beiden Wächter über Euch.



ebenfalls. Am Eck trifft Ihr auf eine Sicherheitskamera (H): Sobald ihr Licht aus ist, spurtet Ihr nach vorne zum Gitter. Wartet nun, bis die Wache durch das Tor kommt und schockt sie. Schleicht schnell durch und hinter das Pult, um die Beamtin ebenfalls zu überraschen. Nun wird es hektisch: Der Countdown schrumpft auf eine mickrige Minute, also dürft Ihr nicht mehr trödeln. Legt den rechten Schalter um und wartet, bis die Wache durchrennt. Betäubt sie und nehmt den Gang nach hinten, bis er links abzweigt (I). Lasst Euch von der Wache dort nicht erwischen und sprintet durch. Haltet Euch dann rechts, bis Ihr an zwei Stromkästen vorbeikommt (J). Diese werden automatisch aktiviert, um die Hinrichtung zu vereiteln.

Aljr Gefängnis - Flucht: Entledigt Euch zuerst der anstürmenden Gegner und nehmt dann den linken Gang. Vorsicht, am Ende (A) lauern Gegner fast außerhalb Eures Sichtbereichs. Rennt weiter nach links und folgt der Treppe nach unten, bis Ihr zu einer Tür kommt (B). Im Hof danach müsst Ihr Euch vor zwei Schützen auf dem Dach besonders in Acht nehmen, danach folgt Ihr der Treppe und dem Pfad der Verwüstung, bis Ihr auf Gregorov in der Todeszelle (C) trifft. Habt Ihr ihn befreit, müsst Ihr schnell die Gegner eliminieren, bevor sie ihn umbringen. Danach verlasst Ihr den Raum beim anderen Ausgang und säubert den Durchgang von Feinden (D). Anschließend laufen an einer Kreuzung drei Gefangene an Euch vorbei, hier geht Ihr rechts und tötet die beiden Wächter (E). Macht nun das Tor auf und schaut durch. Dreht Euch sofort um, sobald Gregorov erkannt hat, dass es sich um Scharfschützen handelt. Er wirft dann eine Gasgranate zur Tarnung, sprintet nun schnell hinter ihm her. Beim Sicherheitstor schießt Ihr mit manuellem Zielen das Schloss auf (F). Folgt ihm weiter, bis Ihr von Gefangenen aufgehalten werdet (G). Um sie zu überwinden, kehrt Ihr zum Tor zurück und nehmt den rechten Gang. Am Ende steht ein Feind mit Tränengaswerfer (H), den Ihr Euch greift. Setzt den einzigen Schuss gezielt ein und säubert den folgenden Raumkomplex (I) von Wachen. Dann holt Ihr Gregorov und rennt mit ihm weiter. Gemeinsam schlagt Ihr Euch bis zu einer weiteren Tür (J) durch. Ihr kommt in den Gefängnishof. Schaltet das erste Licht mit einem Schuss aus und rennt dann zum anderen Ende. Achtet darauf, dass Gregorov mit Euch mithält, auftauchende Gegner erledigt Ihr am besten mit einer Schrotflinte. Betretet den Durchgang hinten links (K) und legt den Schalter um. Damit fahrt Ihr nach oben, nun müsst Ihr nur noch den schmalen Steg bis zum Ende (L) durchlaufen, um zu entkommen.

New York, USA

Agentur Bio-Labor: Zu Beginn habt Ihr hier normalerweise keine Karte, wer also nicht zuviel schummeln will, verzichtet erst mal darauf. Für alle anderen: Bei (S) geht's los. Verlasst das Labor und haltet Euch rechts, bis Ihr ein Gespräch hört. Geht durch das Tor und schlenkert mit dem Schleichknopf am Agenten vorbei. Folgt dem Wissenschaftler und biegt oben



rechts ab. Beim Gang mit den vielen Kisten müsst Ihr sehr darauf aufpassen, nicht von Agenten bemerkt zu werden. Biegt bei der nächsten Abzweigung rechts ab durch das 'AI'-Tor. Wartet, bis die Wache nach links gegangen ist und betretet die kleine Tür schräg rechts vor Euch. Benutzt den Computer, um die Aufgabe zu erfüllen und eine Karte zu bekommen (A). Verlasst den Raum durch die andere Tür und geht nach links, bis Ihr eine vorher unpassierbare Schranke erreicht (B). Untersucht aber vorher schnell die Transportliege, die ein paar Schritte weiter steht, um ein Messer zu bekommen. Die Wache danach erledigt Ihr mit dem Messer, dann geht Ihr nach rechts. Ihr kommt in ein Zimmer (C), in dem Ihr notgedrungen zwei Wissenschaftler meuchelt. Eure Ausrüstung sammelt und den Fahrstuhl aktiviert. Geht wieder



Zwei Wissenschaftler sind einer zuviel: Seid Ihr im Bio-Labor mit Gershon (vorne) unterwegs, sind andere Forscher entbehrlich.

hier aus folgt. Trödeln nicht rum, denn wenn er Euch entwischt, gibt es Alarm. Begegnen Euch dabei andere Personen, eliminiert Ihr sie. Im Zielraum angekommen, beseitigt Ihr Gershon und bedient den Computer (H). Verschanzt Euch nun blitzschnell, um den Scharfschützen zu entgehen. Habt Ihr sie erledigt, geht Ihr den Ausgang oben hinaus und an der folgenden Kreuzung rechts. Im kommenden Raum durchquert Ihr das nun offene Tor (I). Im Labor (J), das Ihr nun erreicht, schnappt Ihr Euch die beiden Wissenschaftler und leitet dem dritten im Glaskasten Giftgas zu. Nehmt nun den Ausgang (K) am anderen Ende. Im Sezierraum (L) danach erschießt Ihr den Arzt und nehmt den Ausgang unten. Am Ende klettert Ihr in einen Schacht (M), den Ihr durchquert. Kilt hinterher einen weiteren Wissenschaftler, bevor Ihr die Tür am anderen Ende des Raumes (N) nehmt.

Agentur Bio-Labor - Flucht: Duckt Euch schnell hinter den Tisch und grinst, wenn sich der gepanzerte Gegner selbst in die Luft sprengt. Im nächsten Raum krabbelt Ihr diesmal in den noch nicht beschädigten Ventilatorschacht (A). Seid Ihr wieder draußen, nehmt Ihr jeweils die folgenden Abzweigungen: Rechts, geradeaus, rechts und wieder rechts, um in dem OP zu landen, der einen Level vorher Euer Startpunkt war. Nehmt hier einen weiteren Schacht (B). Nächster Stopp ist das Leichenschauhaus, auch hier gibt es einen Schacht zur Flucht (C).





Ebenso sieht es im nächsten Raum aus. Nehmt erst die Waffen aus dem Schrank mit (wichtig!), dann findet Ihr hier die Belüftung über einem Tisch (D). Danach wird es kritisch: Sprintet vom Ausstieg sofort in die Tür schräg rechts vor Euch (E). Geht zur anderen hinaus und rennt den Gang entlang; versucht durch Ausweichen und mit Rollen möglichst wenig Schaden einzufangen. Schießt nun so schnell wie möglich das Gitter an Stelle (F) auf und krabbelt hinein. Am Ende erwartet Euch eine böse Überraschung: Eine Sackgasse versperrt den Weg – dem ist aber nicht so. Ihr müsst Euch todesmutig hinausstürzen und den unteren Schacht mit der Dreieck-Taste ergreifen, bevor Ihr von einem Rotor in Scheiben zerlegt werdet. Ihr kommt in einer Zelle (G) wieder heraus, greift Euch flott den Granatwerfer in der Kiste vor Euch. Nur mit diesem könnt Ihr den Feinden etwas anhaben, seid aber sparsam mit der Munition: Habt Ihr weniger als sieben Schuss übrig, sieht es schlecht für Euch aus. Geht im Gang vor Euch nach links (H), stürmt aber nicht gleich rein, da ein Gegner auf Euch wartet. Habt Ihr ihn erledigt, aktiviert Ihr den Computer (I) und dreht Euch sofort um. Ist auch dieser Gegner kaltgestellt, könnt Ihr nun über den Aufzug raus.

Slums in New York: Folgt dem Straßenverlauf nach rechts und nehmt Euch vor vereinzelt Schützen auf den Dächern in Acht. Geht zum 'Dollar Bills'-Haus (A) und schießt das Schloss auf. Geht nun durch das Haus, da draußen Granaten geworfen werden. Wieder draußen (B), erledigt Ihr den Granatwerfer rechts oben, danach steigt Ihr auf der anderen Seite das Dach hoch. Erledigt die Gegner dort und lasst Euch am vorderen Ende über die Markise des Hotels auf die Straße hinab (C). Geht in den Kellerabgang gegenüber (D). Kämpft Euch an den Flammen vorbei, bis Ihr zu mehreren Bodenplatten kommt (E). Tretet vorsichtig auf sie und geht gleich wieder weg. Sind sie runtergefallen, könnt Ihr ebenfalls hinab und findet dort den Sprinklerschalter. Steigt den nun freien Weg nach oben und erledigt die einzelnen Scharfschützen. Kritisch wird es dabei, wenn Ihr durch das Loch in der Decke steigt und im rechten Gang davon (F) von einem Polizisten ent-

deckt werdet: Richtet Euch darauf ein, dass dieser gleich erschossen wird, und Ihr es mit zwei Ganoven zu tun kriegt (G). Geht nun dort entlang, wo diese herkamen; im letzten Raum treibt sich auch der verbliebene Scharfschütze herum. Kehrt nun durch das Fenster auf die Straße zurück und geht in die kleine Gasse (H). Wartet nach dem Spielplatz, bis der Polizist überfahren wird und erledigt die beiden Agenten, bevor Ihr in das Haus geht (I). Im Innenhof danach (J) setzt Ihr die Scharfschützen erst mal mit Schüssen unter Druck, damit die Polizistin vorbei kann. Seid Ihr im Hausflur, steigt Ihr einfach hinauf und erledigt die Feinde hinterhältig und gemein von hinten (K).

New York Abwasserkanal: Folgt so schnell wie möglich Teresa durch die Kanäle und lasst Euch gar nicht erst auf Feuergefechte ein: Hier kommen immer wieder Gegner nach, egal wie viele Ihr erledigt. Habt Ihr den ersten Checkpoint erreicht, müsst Ihr zurück und den Abfluss aktivieren. Dazu haltet Ihr Euch immer so weit wie möglich links: Lauft also bis zur ersten Brücke und wechselt auf die andere Seite, von dort geht es um mehrere Abzweigungen nach links, bis Ihr einen Gang in der Wand erreicht. Erledigt die Agenten im Raum dahinter und legt den Schalter um. Nun geht es zurück zu der Stelle, an der Ihr Teresa verlassen habt. Lasst Euch auf den nun freien Pfad nach unten fallen, klettert an der nächsten Abzweigung links nach oben und nehmt von dort aus jeweils den Weg rechts, bis Ihr zu einem großen Raum kommt. Hier erledigt Ihr in zwei Nischen rechts die Agenten und lauft in das hintere Eck. Nehmt dort zur Sicherheit die Schutzweste aus der Kiste und greift Euch das darüber hängende Rohr. Hängt Euch nun daran nach links, achtet aber zugleich auf Feinde: Diese könnt Ihr nur mit der manuellen Zielerfassung über L1

erwischen. Seid Ihr weit genug voran gekommen, kehrt Teresa zurück und eliminiert die restlichen Angreifer. Weiter geht es in ein Parkhaus, räumt dort die Gegner aus dem Weg und folgt Teresa. Passt nach dem ersten Anstieg auf, dass Euch das entgegenkommende Auto nicht erwischen, danach rennt Ihr schnell nach links und tötet gezielt den Feind, der Teresa anvisiert. Sie wirft danach eine Rauchbombe in einen Gang, während Ihr am besten mit Kopfschüssen die herausstürzenden Gegner entsorgt. Hinterher kämpft Ihr Euch das Treppenhaus hinauf. Verlasst es durch den ersten Ausgang und wehrt Euch gegen die Feinde, bis Teresa in der Verfolgung von Stevens auftaucht. Nach der kurzen Filmsequenz erschießt Ihr ihn, da er Euch sonst angreift.

Finale: Das große Duell am Ende ist mit normalen Waffen nicht zu gewinnen. Schaut darum als erstes, dass Ihr aus dem kleinen Ausgang herauskommt, bevor Euch Chance eliminiert. Lockt ihn dann durch geschicktes Herumlaufen rund um den Helikopter, sodass dieser möglichst zwischen Euch steht. Nutzt diesen Moment, um die Kisten im Inneren des Hubschraubers zu durchsuchen. Auf der dem Ausgang zugewandten Seite findet Ihr eine neue Waffe: Die UAS-12. Greift sie Euch und wählt sie aus. Nun müsst Ihr Chance so positionieren, dass er genau zwischen Euch und dem hinteren Rotor steht. Nun schießt Ihr mehrmals auf ihn; mit jedem Treffer wird er etwas nach hinten gestoßen. Habt Ihr alles richtig gemacht, gerät er in die scharfen Rotorblätter, die dann die Arbeit für Euch übernehmen. Danach wartet das nicht ganz so glückliche Happy-End auf Euch und am Ende des Abspanns die Gewissheit, dass der "Syphon Filter" noch nicht besiegt ist und Gabe und Lian weitere Abenteuer bevorstehen...



Gleich gibt's Geschnetzeltes: Habt Ihr Chance so positioniert, reichen wenige Schüsse und er wird zum besten Freund der Rotorblätter.





Prämie 1

FÜR NINTENDO 64
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE
29,95 DM im Handel



Prämie 2



FÜR PLAYSTATION
2 MB LINEAR
im Handel
29,95 UVP

Geschenk:

Memory Card für PS oder N64

Vorteil Werber:

Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir wahlweise
eine Memory Card für Playstation oder Nintendo 64.

Für Dich ist das Ganze völlig kostenlos,

Vorteil Abonnent:

Du sparst im Jahr ganze 10 Mark im Vergleich zum Kioskpreis!

ABO-HOTLINE

089/85709145

AbO per email
maniac@pan-adress.de

AbO per fax
089/85709131

AbO im Netz
www.maniac-online.de

AbO per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MANIAC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

ICH WILL EINE DER OBEN GENANNTEN
MEMORY-CARDS ALS PRÄMIE
BEKOMMEN. SOBALD DER VON MIR GE-
WORBENE NEUE ABONNENT (NEBENAN
AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR
DIESE SCHNELLSTMÖGLICH ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY
CARDS HABE ICH MICH ENTSCIEDEN:

- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MANIAC FÜR EIN JAHR ABON-
NIEREN (60,80 MARK). DAS ABO VER-
LÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH
NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINORITÄTEN
DER ENZIEHUNGSGRECHTIGKEIT 2. UNTERSCHRIFT KENNTISCHNAME
DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim
MANIAC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG ☐ PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

ABO 6/00



Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Der große Vergleich: Mit dieser Ausgabe beginnt MAN!AC eine Artikelserie über die kommenden 32-Bit-Konsolen. Was leisten die Prozessoren, welche Spiele sind in Arbeit? Neben dieser Theorie wenden wir uns der Spieletest-Praxis zu und begeistern uns für die Saturn-Version von "Daytona USA" sowie das erste "Front Mission" für Super Nintendo. Im PAL-Testteil tummeln sich erstaunlich viele 32X-Titel (gleich sechs Stück), der Rest vom 16-Bit-Fest ist eher bescheiden (mit Mindscapes "Road to the Top" als 32%-Tiefpunkt). MAN!AC-exklusiv bestaunen wir den Super-Nintendo-Knaller "Targa" von Programmierikone Manfred Trenz – veröffentlicht wird der Action-Hammer als "Rendering Ranger" nur in Fernost.

DAS JÜNGSTE GERICHT

MARTIN EDMONDSON,
(MANAGING DIRECTOR
REFLECTIONS)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Defender of the Crown (CINEMAWARE, 1987)

"Zum einen, weil ich's zwei Wochen vor dem Examen gekauft hatte – ich spielte so viel, dass ich beinahe durchgefallen wäre. Zweitens wegen der miesen Schlachtenmechanik: In der einen Minute hast Du noch 300 Soldaten, kurz darauf waren sie alle tot, weil die Rückzugs-Taste nicht reagiert hat."

2. Indiziert (ID SOFTWARE, 1996)

"Mit diesem Titel hat ID Software die Produktivität von Entwicklern auf der ganzen Welt lahmgelegt. Jeder im Büro zockt den Ego-Shooter nach der Arbeit anstatt noch ein paar unbezahlte Überstunden hinzulegen. OK, und in Wahrheit bin ich einfach unfähig in dem Spiel."

3. Daytona USA (SEGA, 1994)

"Vor Jahren überredete ich meine Freundin zu einem Rennen. Natürlich war ich als Branchenveteran absolut siegessicher. Sie gewann, und ich musste mir das 'Frauen-sind-die-besseren-Fahrer'-Zeug anhören und die Schmach ertragen, im Videospiel von einer Frau besiegt worden zu sein."

NextTime 7/2000

ERSCHEINT AM 7. Juni

AMNESIE-GALERIE SCHLAGZEILEN, DIE UNS AUFFIELEN

Gegendarstellung: Anders, als vom englischen Boulevardblatt 'The Sun' behauptet, wünscht kein MAN!AC Pokémon-Star Pikachu den Tod. Wir sind dem gelben Nervtöter sogar dankbar: Seit Ulrich alle Folgen der Serie gesehen hat, stört nur ein gelegentliches 'Pika' den beschaulichen Redaktionsalltag.



JAPAN



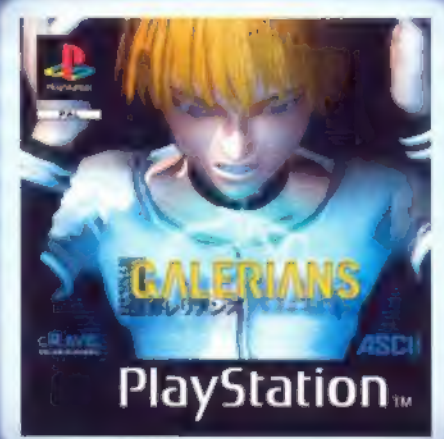
1	Tekken Tag Tournament	Namco
2	Beat'em-Up	4. Quartal
3	Hoshi no Kirby 64	HAL/Nintendo
4	Jump'n'Run	3. Quartal
5	Dead or Alive 2	Tecmo
6	Beat'em-Up	nicht bekannt
7	Marvel vs Capcom 2	CAPCOM
8	Beat'em-Up	nicht bekannt
9	Pawafuru Kun Pocket 2	Konami
10	Sportspiel	nicht bekannt
11	The King of Fighters '99 Evolution	SNK
12	Beat'em-Up	nicht geplant
13	Ridge Racer 5	NAMCO
14	Rennspiel	4. Quartal
15	Driving Emotion Type-S	Square
16	Rennspiel	nicht bekannt
17	Wario Land 3	Nintendo
18	Jump'n'Run	erschienen
19	Eve Zero	Net Village
20	Adventure	nicht bekannt



Eben erst haben die Japaner ihre Frühjahrskollektion in Sachen Videospiel vorgestellt, schon legt die westliche Entwicklerwelt mit der E3 in Los Angeles nach. Mit Spannung dürft Ihr eine Fülle an Neuigkeiten von der wichtigsten Spielemesse des beginnenden Jahrtausends erwarten, bei der zum ersten Mal Projekte für die Next Generation im Vordergrund stehen (u.a. Metal Gear Solid 2). Aber auch für Eure aktuelle Konsole werdet Ihr nächsten Monat mit jeder Menge interessantem Stoff versorgt: Freut Euch auf das Psycho-Abenteuer "Galeians" und Squares Rollenspielhit "Vagrant Story" (Bild) für die Playstation, taucht mit "Ecco" auf dem Dreamcast ab und ballert Euch durch Rares N64-Thriller "Perfect Dark". Zudem werden "Technomage", "Heroes of Might & Magic 3" und Mag Force Racing beweisen müssen, dass aus deutschen Landen mehr kommt als nur stramme Hausmannskost. Und sonst? Lasst Euch überraschen von aktuellen Reportagen, eingehenden Analysen, fundierten Schwerpunkten und einem exklusiven Aufkleber-Set.

Extrem hohe Risiken. Mächtig starke Nebenwirkungen.

Unbedingt die Packungsbeilage beachten.




GALERIANS
ガレリアンズ

Du bist Rion, hast übersinnliche Fähigkeiten und lebst in einer finsternen, dem Wahnsinn verfallenen Welt. Der alles kontrollierende Megacomputer „Dorothy“ hat der minderwertigen Menschheit den Krieg erklärt. Eigenständig züchtet er eine neue, hochintelligente menschliche Spezies — die GALERIANS. Von ihm befehligt, haben sie nur ein Ziel: die Menschheit auszurotten. Nur Du bist in der Lage, gegen sie anzutreten. Der dubiose Dr. Lem und seine Wissenschaftler versorgen Dich mit einem Cocktail aus Pillen und chemischen Seren (PPDEs). Die Du Dir allerdings selbst injizieren musst. Sie wirken direkt auf die Psyche. So werden Deine telekinetischen Fähigkeiten zu einer ungeahnten Macht. Doch Vorsicht! Zu viel von dem Zeug — und Du verlierst den Verstand.

ASCII

Komplett auf Deutsch
www.galerians.de



50 Stunden Spielspaß



70 Minuten High-End-Filmsequenzen

CRAVE
TOTAL NETWORKS

www.crave.de

KRATZ DIE KURVE!



NINTENDO⁶⁴



Feel Everything

RR64
RIDGE RACER 64

Nintendo[®]

Schneller, härter, besser – endlich gibt es den Renn-Klassiker für die N64 Konsole. Mit völlig neuem Outfit: verbesserter Grafik und echt coolen Effekten; mit neuen exklusiven Rennstrecken für die N64 Konsole und mit mehr als 30 abgefahrenen Rennwagen. Zeig' deinen Freunden, was ein echter Ridge Racer ist. Mit dem integrierten 4-Controller-Adapter lieferst du dir mit deinen Freunden spannende Renn-duelle. Heiße Rennen zu viert bedeuten für euch: Spaß und Action hoch vier. So hast du diesen Klassiker noch nie erlebt! www.nintendo.de

